SERIEN-SPECIAL 20 JAHRE GRAND THEFT AUTO

Rekorde, Skandale, Mythen: Alles, was ihr über die erfolgreichste Action-Reihe aller Zeiten wissen müsst!



EXTENDED

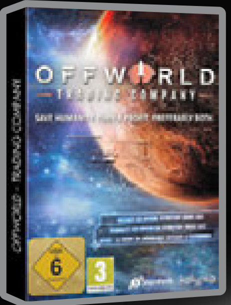
+2 DVDs +16 SEITEN EXTRA

+2 VOLLVERSIONEN AUF DVD



RAYMAN LEGENDS

Quietschbuntes, völlig abgedrehtes Geschicklichkeitsspiel mit Suchtfaktor
PC-Games-Wertung: 91%



OFFWORLD TRADING COMPANY

Hier zählt nur der Gewinn! In dieser komplexen Wirtschaftssimulation erobert ihr den Mars!

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Reportage auf acht Seiten: Was steckt hinter der Shooter-Sensation des Jahrtausends? Mit Ausblick auf kommende Inhalte und einem großen Special zur Faszination von Battle-Royale-Spielen.

AKTUELLE TESTS AUF ÜBER 60 SEITEN

ELEX • DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 • THE EVIL WITHIN 2
SOUTH PARK 2 • MITTELERDE: SCHATTEN DES KRIEGES
TOTAL WAR: WARHAMMER 2 • FORZA MOTORSPORT 7

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 303
11/17 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20





msi
intel
CORE i7
7th Gen
msi
msi
SFT 09/2017
SEHR GUT 1,2
GAMING AUF
DER ÜBERHOLSPUR
GE63/73 Raider
3ms 120Hz
Cooler Boost 5
GIANT SPEAKER
PER KEY RGB
KILLER DOUBLESHOT PRO
120-Hz-Panel für ruckelfreies Gameplay
Starkes und leises Kühlsystem
Dynaudio High-End-Sound
RGB-Einzeltastenbeleuchtung
Beschleunigtes Online-Gaming

EDITORIAL

Anzeige



Von der Schwierigkeit, Perfektion zu toppen

So ein Jubiläum ist schon was Tolles. Da feiert man sich, man feiert mit anderen und man macht sich keine Gedanken, was danach passiert. Warum auch, schließlich überstrahlt das freudige Ereignis ja alles. Als Chefredakteur einer Zeitschrift wie PC Games musste ich jetzt lernen, dass Jubiläen auch etwas ganz Fieses, Fürchterliches sein können. Und zwar, wenn man die undankbare Aufgabe hat, ein PC-Games-Magazin zu planen, das direkt auf die top ausgestattete, ultrafette Jubiläumsausgabe folgt. Wie will man denn einen 20-Euro-Code für *World of Tanks*, die sehr gute Vollversion *Grand Ages: Medieval*, ein Gewinnspiel mit Preisen im Wert von 20.000 Euro und *Age of Empires: Definitive Edition* als Coverstory noch toppen?

Mit zwei noch besseren Vollversionen (*Offworld Trading Company* und *Rayman Legends*) und dem fettesten Test-Teil seit ewigen Zeiten! Auf über 60 Seiten präsentieren wir euch den ersten Schwung der Herbst-Highlights: *The Evil Within 2, Forza Motorsport 7, Elex, Cuphead, Dungeons 3, Total War: Warhammer 2, Mittelerde: Schatten des Krieges, South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* und viele weitere Top-Spiele, die im Zeitraum zwischen Ende September und Mitte Oktober erschienen sind. Dazu mit *Playerunknown's Battlegrounds* eine Titelstory zur wohl größten Shooter-Überraschung der letzten Jahre. Wir beleuchten die Entwicklungsgeschichte, geben einen Ausblick zu kommenden Inhalten und erklären die Faszination von sogenannten Battle-Royale-Spielen, zu denen auch dieser Titel zählt. Dazu zwei tolle, jeweils acht Seiten starke Schmöker-Artikel zu den Serien *Grand Theft Auto* und *Fallout*, die Ende September – ebenso wie PC Games – beachtliche Jubiläen feiern konnten.

Und in der nächsten Ausgabe geht es dann genauso stark weiter: mit Tests zu *Star Wars: Battlefront 2, Call of Duty: WW2, Wolfenstein 2: The New Colossus, Destiny 2 und natürlich Assassin's Creed: Origins.* Adventure-Fans und Strategieliebhaber werden sich über unsere Vollversionen freuen: *Deponia: Doomsday* und die Retro-Klassiker *Sudden Strike 2* & *3*! Wir hoffen, dass wir also nicht nur mit der Jubiläumsausgabe euren Geschmack treffen, sondern auch mit den nicht weniger beachtenswerten Nachfolgeheften.

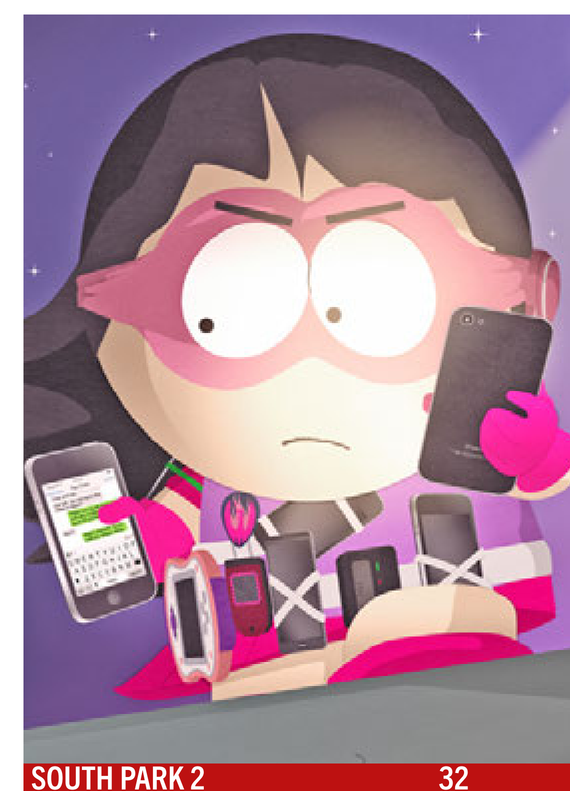
Aber erst einmal viel Spaß mit diesem Heft!
Wolfgang und das PC-Games-Team



INHALT 11/2017



PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS 12



SOUTH PARK 2 32

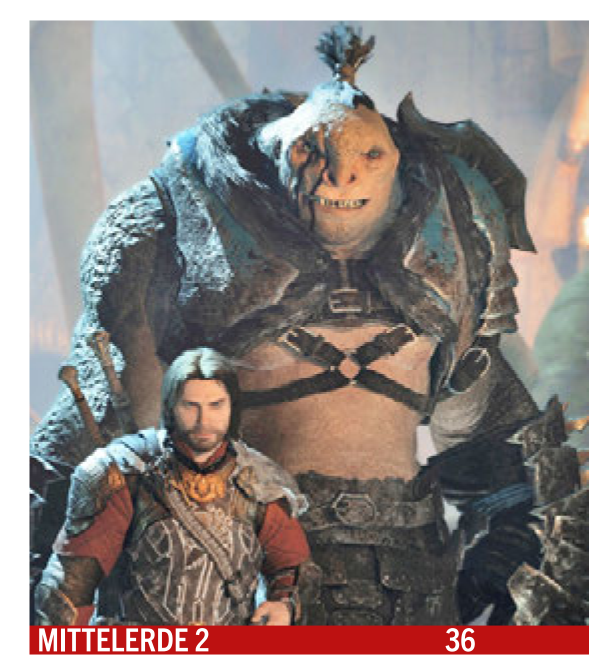
AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED



MITTELERDE 2 36

SERVICE

TRANSROAD USA



Wirtschaftssimulation von Deck 13 Hamburg
Führe dein eigenes Logistikunternehmen
Liefere Waren fristgerecht durch die USA
Kampagne-, Sandbox- und Questspielmodus
Komplexes Auftrags- und Kundenmanagement







AB 09.11.2017 FÜR PC & MAC

WWW.TRANSROADGAME.COM



... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD

RAYMAN LEGENDS

Rayman, Globox und die Kleinlinge durchstreifen einen Zauberwald, als sie ein geheimnisvolles Zelt mit einer Reihe verführerischer Gemälde entdecken. Bei näherer Betrachtung merken sie, dass jedes Bild die Geschichte einer mythischen Welt zu erzählen scheint. Lange starren sie auf das Bild einer mittelalterlichen Landschaft, in das sie plötzlich hineingezogen werden. Unvermittelt finden sie sich in einer neuen Welt wieder und das Abenteuer kann beginnen. Die Bande muss rennen, springen und sich durch die Welten kämpfen, um ihr Ziel zu erreichen und das Geheimnis hinter jedem der legendären Bilder zu lüften.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Für die Installation ist eine aktive Online-Verbindung und ein aktiver, kostenloser Account bei Uplay nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet der Uplay-Launcher automatisch und installiert erst das Spiel. Danach lädt der Launcher noch ein kleines Update herunter, bevor ihr aufgefordert werdet, zuerst eure Uplay-Daten und danach euren persönlichen Key einzugeben. Danach wird möglicherweise ein weiteres kleines Update heruntergeladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP3, 2,0 GHz Intel Pentium IV CPU oder vergleichbar, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 6800GT mit 256 MB RAM oder vergleichbar
Empfohlen: Windows 8 (32/64 bit) oder Win 10, 2,0 Dual Core CPU oder höher, 2 GB RAM oder höher, Nvidia Geforce 9600GT mit 512 MB RAM oder vergleichbar







OFFWORLD TRADING COMPANY

Der Mars wurde besiedelt und ihr wurdet eingeladen, am Erfolg der neuen Kolonie mitzuarbeiten. Aber nicht nur ihr habt eine Einladung erhalten, andere Geschäftskonkurrenten sind ebenfalls hier und sie scheuen sich nicht, nach unfairen Regeln zu spielen, um die besten Gebiete auf der Marsoberfläche an sich zu reißen und die Konkurrenz aus dem Geschäft zu drängen. Lasst den Abenteuergeist der Menschheit neu aufleben, indem ihr die Erde vergessen macht und euch als Industrietitanen auf dem roten Planeten auszeichnet. Bestimmt im dynamischen Einzelspieler-Kampagnenmodus über das Schicksal der Kolonisierungsanstrengungen auf dem Mars. Verschiedene Typen von CEOs, jeder mit einzigartigen Charakterzügen und Fähigkeiten, deren Beweggründe und Zukunftspläne für den Mars euch viele Stunden voller Enthüllungen bieten. Dazu kommt ein spannender Mehrspieler-Modus für bis zu acht Spieler, bei dem keine Partie der anderen gleicht.

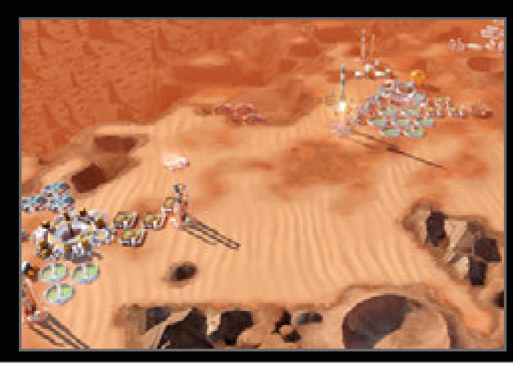
INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Für die Installation ist eine aktive Online-Verbindung und ein kostenloser Steam-Account nötig. Wenn ihr den Client von unserer Heft-DVD aufruft, startet Steam automatisch und fordert euch auf, euren persönlichen Key einzugeben. Habt ihr dies getan, startet direkt die Installation von der Disk. Wahlweise könnt ihr euren Key auch direkt über Steam eingeben und das komplette Spiel herunterladen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Win 7, 1,8 GHz Dual Core CPU, 2 GB RAM, Nvidia GeForce 8800 GT, ATI Radeon HD 3870 / Intel HD Graphics 4600
Empfohlen: Win 10, 3,0 GHz Quad Core CPU oder höher, 4 GB RAM, Nvidia GeForce GTX 460 oder AMD Radeon HD 7850





DVD 1

VOLLVERSION
- Rayman Legends
- Offworld Trading Company

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)



DVD 2

VIDEOS (SPECIAL)
- Destiny 2: Die fünf größten Verbesserungen
- Elex: Sneak Peek mit PC-Games-Lesern
- FIFA 18: Grafikvergleich – Minimum vs. Maximum
- Landwirtschafts-Simulatoren 2018 – Der Reiz der Entschleunigung
- Mittelerde: Schatten des Krieges – Kankras Origin-Story
- Mittelerde: Schatten des Krieges – Was bisher geschah
- PES 2018: Grafikvergleich – Minimum vs. Maximum
- Star Wars: Battlefront 2 – Beta-Eindruck
- The Evil Within 2: Das neue Skillsystem
- Wolfenstein 2: The New Colossus – Recap des Vorgängers
- Wolfenstein 2: The New Colossus – Wer ist B.J. Blazkowicz?

VIDEOS (TEST)
- Destiny 2
- Divinity: Original Sin 2
- FIFA 18
- PES 2018
- Steamworld Dig 2
- Total War: Warhammer 2

VIDEOS (VORSCHAU)
- Age of Empires: Definitive Edition



* Eure persönlichen Seriennummern für die Installation unserer DVD-Vollversionen *Rayman Legends und Offworld Trading Company* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.


WIE VERTEIDIGST DU DEIN SCHIFF GEGEN DIGITALE ANGRIFFSWELLEN?
Jetzt auf eine von über 850 militärischen oder zivilen Stellen bewerben.
Entwickle mit uns die Bundeswehr der Zukunft:
ALS ADMIN (M/W)
Mach, was wirklich zählt: bundeswehrkarriere.de
PROJEKT DIGITALE KRÄFTE
Bundeswehr

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

WOLFGANG FISCHER
Chefredakteur

Weiß gar nicht, was er zuerst spielen soll:
XCOM 2: War of the Chosen, an das er sich endlich rangetraut hat. Oder doch erst *Elex*? Oder vielleicht *The Evil Within 2*? Totale Freiheit bei der Spielewahl ist der direkte Weg in die Hölle.

Freut sich:
Dass der gute, alte Jupp die Bayern wieder übernommen hat und die dunkle Ancelotti-Zeit endlich vorbei ist.

Kämpft zu Hause:
Mittlerweile mit drei Katzen um die besten Plätze auf der Couch und verliert dabei viel zu oft.

Sucht noch:
Für den Weihnachtsurlaub ein Spieleprojekt aus dem riesigen Pile of Shame. Ideen?

DAVID BERGMANN
Leitender Redakteur PCGames.de



Spielt derzeit:
Immer noch *Destiny 2*. Trotz bereits zwei „durchgespielter" Charaktere gibt's immer noch viel zu tun und jede Menge Aliens abzuschießen. Und die hoffentlich noch mal schickere und flüssigere PC-Fassung steht bereits vor der Tür.

Sagt Moin!
Im anstehenden Urlaub geht's nach viel zu langer Zeit mal wieder in die norddeutsche Heimat. Ich muss nur daran denken, Alsterwasser statt Radler zu bestellen, um nicht als Auswanderer aufzufliegen.

Wurde schwach:
Zum Release von *Super Mario Odyssey* kommt nun doch eine Nintendo Switch ins Haus. Ein neues Mario lasse ich mir nicht entgehen!

SASCHA LOHMÜLLER
Leitender Redakteur Print

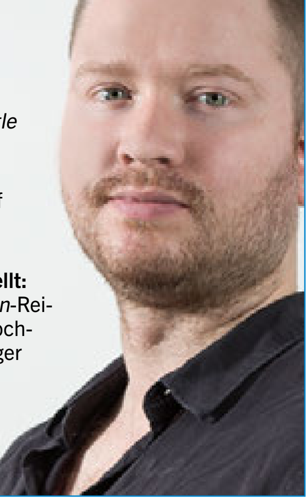
Spielt aktuell:
FIFA 18, PES 2018, NHL 18, NBA 2K18, Madden NFL 18 – ein bisschen Sport muss schließlich sein. Außerdem (wie immer): *Overwatch*, *WoW* und aktuell *Nioh*.

Hört gerade:
Samael – Hegemony; The Black Dahlia Murder – Nightbringers; Enslaved – E

Findet:
Lootboxen doof. Vor allem, weil ich bei *Overwatch* immer nur Mist gewinne.

Sah jüngst:
den neuen *Es*-Streifen. Netter Horrorfilm, der sich zum Glück auf die Jugend der Protagonisten konzentriert. Denn – bei aller Nostalgie – der Erwachsenenpart des Klassikers mit Tim Curry ist ganz großer Käse.

FELIX SCHÜTZ
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Steamworld Dig 2, *Hob*, *Dungeons 3*

Spielt derzeit:
Wolfenstein 2: The New Colossus, Cuphead, The Inner World 2, Elex, Battle Chasers: Nightwar, South Park 2

Freut sich:
Dank neuer Grafikkarte (GTX 1060) auf die Story-Kampagne von *Battlefront 2*. Hoffentlich reichen 8 GB RAM!

Hat mit freudigem Entsetzen festgestellt:
Dass Tad Williams die *Drachenbeinthron*-Reihe fortgesetzt hat. Argh! Ob ich mich nochmal durch die 4.000 Seiten der Vorgänger wühle? Ist immerhin 20 Jahre her …

Schaut derzeit:
Agents of S.H.I.E.L.D. Season 3 und *Gotham* Season 2.

PETER BATHGE
Redakteur

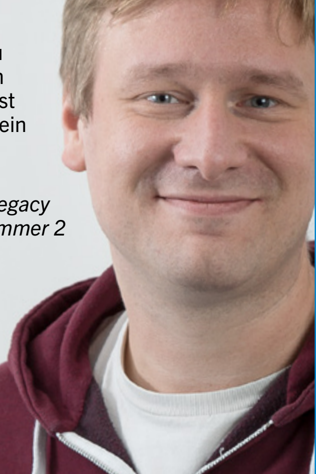


Findet es bedenklich:
wie wirtschaftliche Interessen bei *Mittelerde: Schatten des Krieges* oder *NBA 2K18* in den Vordergrund treten und das Gameplay beeinflussen. Pfui Teufel, da macht das Spielen ja immer weniger Spaß!

War zum zweiten Mal:
Mit B.J. in *Wolfenstein: The New Order* unterwegs. Durchgespielt und für besser befunden als 2014 gedacht. Jetzt kann *The New Colossus* kommen!

Möchte sich bedanken:
bei allen treuen Hörern des PC Games Podcasts. Es war eine schöne Zeit vorm Mikrofon mit weit über 300 erinnerungswürdigen Folgen (wenn ich da nur an den Wurstkuchen denke!), aber alles hört irgendwann mal auf.

MATTI SANDQVIST
Redakteur

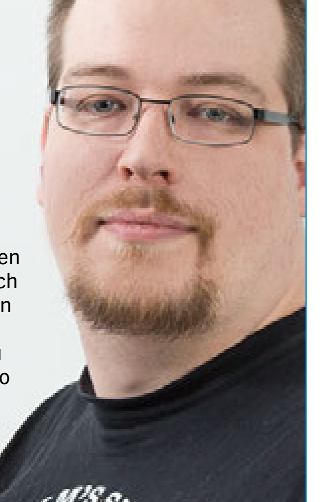


Hat endlich mal *PUBG* gespielt:
und lässt den Entwicklern lieber noch einige Monate Zeit, um die Technik zu verbessern. Die Spannung, die man in den Battle-Royale-Gefechten erlebt, ist indes unglaublich und schon für sich ein guter Kaufgrund.

Spielt außerdem noch:
Iron Marines (iOS), *Uncharted: Lost Legacy* (PS4), *Battlefield 1*, *Total War: Warhammer 2* sowie *World of Warships*.

Geht wieder öfter ins Kino:
Dieses Jahr gab es bereits so einige Filme, für die man das heimische Sofa doch verlassen musste. Im Sommer war es *Dunkirk*, nun *Blade Runner 2049* und zu Weihnachten *Star Wars 8* – yay!

MATTHIAS DAMMES
Redakteur



Hat zuletzt durchgespielt:
Divinity: Original Sin 2, die Story-Kampagne von *FIFA 18* und *Dishonored: Death of the Outsider*.

Spielt derzeit:
Weiterhin *FIFA 18*, ein wenig *SWTOR* und *Dragon's Dogma: Dark Arisen*.

Ist entsetzt:
wie immer mehr Entwickler ein Pay-2Win-System in Vollpreistiteln etablieren wollen. *Star Wars: Battlefront 2* hat mich da gerade besonders enttäuscht. So ein tolles *Star Wars*-Spiel, aber die komplette Progression hinter Lootboxen zu verstecken, ist einfach nur falsch auf so vielen Ebenen. So sehr ich mich auf die Kampagne freue, so sehr stößt mich der Multiplayer mit diesem System ab.

MATTHIAS HARTMANN
Social Media Manager



Spielt derzeit:
PES 2018, *Star Wars: Battlefront 2*, *Star Wars: The Old Republic*

Die Macht ist:
derzeit stark in mir. Abgesehen von diversen Fußballeskapaden hat mich (offensichtlich) der *Star Wars*-Hype ereilt. Nach der *Battlefront 2*-Demo musste ich mal wieder in die Alte Republik schauen und ein bisschen mit Machtblitzen und Lichtschwertern um mich werfen.

Freut sich wie Bolle:
über die vom Kollegen Lohmüller ausgerufene Buchtel-Saison. Was es damit auf sich hat, lässt sich allerdings nur mithilfe eines Kindles und unserem (im Urlaub befindlichen) Kryptologie-Beauftragten Lukas aufklären.

KATHARINA REUSS
Redakteurin

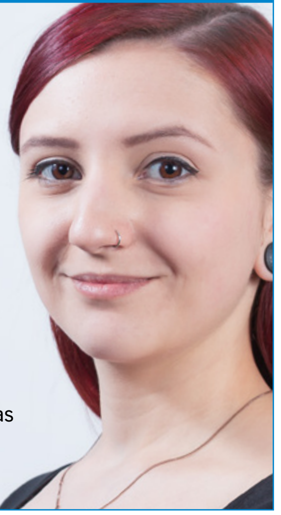
Spielt gerade:
This War of Mine: The Little Ones, *Cuphead*, *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe*, *Danganronpa V3: Killing Harmony*

Liebste Cuphead-Bosse:
Djimmi the Great, Sally Stageplay, Werner Werman, Mr. Wheezy und King Dice, weil er so unglaublich toll designt ist. Optisch! Der Kampf war enttäuschend.

Verbindet eine Hassliebe mit:
Danganronpa. Es ist so saudumm, aber ich kann damit nicht aufhören.

Schwört:
Dass ich in dieser Ausgabe noch einmal über den Wortsalat drüberlese, den ich auf dieser Seite hinterlasse. Letzte Ausgabe waren gleich zwei Fehler drin. Shameful.

PAULA SPRÖDEFELD
Volontärin



Spielt gerade:
Immer noch *Hellblade* und *The Evil Within 2*

Hört gerade:
Stoned Jesus, Belzebong, Beastmaker und Earth Ship in Vorbereitung aufs Keep It Low Festival Ende Oktober!

Ist immer noch verstört von:
ES. Niemand schlägt Tim Curry in seiner Pennywise-Performance, aber Bill Skarsgård kommt schon ganz schön nah dran. Albträume vorprogrammiert.

Freut sich auf:
Einen hoffentlich noch goldenen Herbst. Momentan sieht das Wetter ja leider nicht so aus, aber die Hoffnung stirbt zuletzt! Das ist die beste Zeit des Jahres für *Harry Potter*, *Die Addams Family* und natürlich *Nightmare before Christmas*!

CHRISTIAN DÖRRE
Redakteur



Spielt gerade:
FIFA 18, *South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe* und *WWE 2K18*

Hat es endlich mal geschafft:
Nach London zu fliegen. Wurde ja auch mal Zeit. Beim Trip wurde auch direkt noch *WWE 2K18* angespielt und die Herren Luke Gallows und Karl Anderson waren auch zu Gast.

Ist dementsprechend jetzt:
Ehrenmitglied im Bullet Club. Too sweet!

Freut sich,
dass die Patreon-Kampagne vom Headlock-Podcast sofort so viele Unterstützer gefunden hat. Demnächst gibt es dann sogar T-Shirts zum Pro-Wrestling-Plausch. Wer schick sein will, bestellt sich eins.

LUKAS SCHMID
Redakteur



Spielt gerade:
an einem Paar Kokosnüssen und einer Palme herum. Und das meinen wir wörtlich, schließlich liegt der Kerl faul an irgendeinem obszön weißen Strand am anderen Ende der Welt, während wir hier im regnerischen Fürth arbeiten.

Verweilt nämlich gerade:
im Urlaub auf Bali. Oder in Mali? Oder Kigali? Oder mit Ali? Wir haben da nicht so genau zugehört.

Kam deswegen nicht dazu:
diesen Kasten hier auszufüllen. Kann ja auch im Vorfeld niemand ahnen, dass man plötzlich zu einer Urlaubsreise gezwungen wird!

Ehrt daher an dieser Stelle:
den österreichischen Wappenvogel: die Buchtel.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram:
www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-TEAM-TAGEBUCH

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Nachwuchs ist da!

Dass man als Schreibsklave ein vermeintlich schweres Leben hat, davon redet unser faules Redakteurspack unentwegt. Doch wer hat es noch schwerer als die ausgebildeten Fachkräfte? Natürlich die Auszubildenden – oder in unserem Fall die Praktikanten. Auf Rebecca, Tamara, Philipp, Marc, Jan und Ron trifft das doppelt zu, denn sie haben ihr Praktikum im turbulenten Spieleherbst begonnen. Nun dürfen sie Komplettlösungen, Videos und vieles mehr zu Titeln wie The Evil Within 2 oder Assassin's Creed: Origins erstellen. Trotzdem wünschen wir unseren fleissigen Praktis viel Erfolg und bedanken uns schon jetzt bei ihnen!



Unsere neuen Praktis von links nach rechts: Rebecca, Tamara, Philipp, Marc, Jan und Ron.



Finnland gewinnt!

Eigentlich hatten wir unseren Redaktionsfinnen vom Dienst nach Stockholm geschickt, damit er sich vorab die Beta-Version von Star Wars: Battlefront 2 anschaut. Leider konnten wir nicht ahnen, dass in den Geschäftsräumen von DICE auch ein Eishockeyspiel zu finden ist. Ergebnis: Matti hat glorreich mit der finnischen Nationalmannschaft haushoch gegen Gastgeber Schweden gewonnen, aber die Krieg-der-Sterne-Schlachten beinahe vergessen. Immerhin hat unser Nordstern einige Videos vor Ort erstellt, die sich – kaum zu glauben – mit Battlefront 2 beschäftigen und garantiert nichts mit der skandinavischen Nationalsportart zu tun haben.




the inner world
DER LETZTE WINDMÖNCH
DER NACH-FOLGER ZUM BESTEN DEUTSCHEN SPIEL 2014
HEADUP
studio fizbin
ERSCHEINT AM 20. OKTOBER!
WWW.THEINNERWORLD.DE
PS4
XBOX ONE
Mac
PC DVD ROM

Playerunknown's



Genre: Online-Shooter
Entwickler: Bluehole
Publisher: Bluehole
Termin: 23. März 2017 (EA-Phase)

Von: Von Sönke Siemens, Matti Sandqvist & Benedikt Plass-Fleßenkämper

PUBG ist derzeit das Gaming-Trendthema schlechthin. Doch wie kam der Stein überhaupt ins Rollen? Und vor allem: Welche anderen Titel wollen ebenfalls ein Stück vom Kuchen abhaben? Wir gehen auf Spurensuche.

Inhalt

Battlegrounds



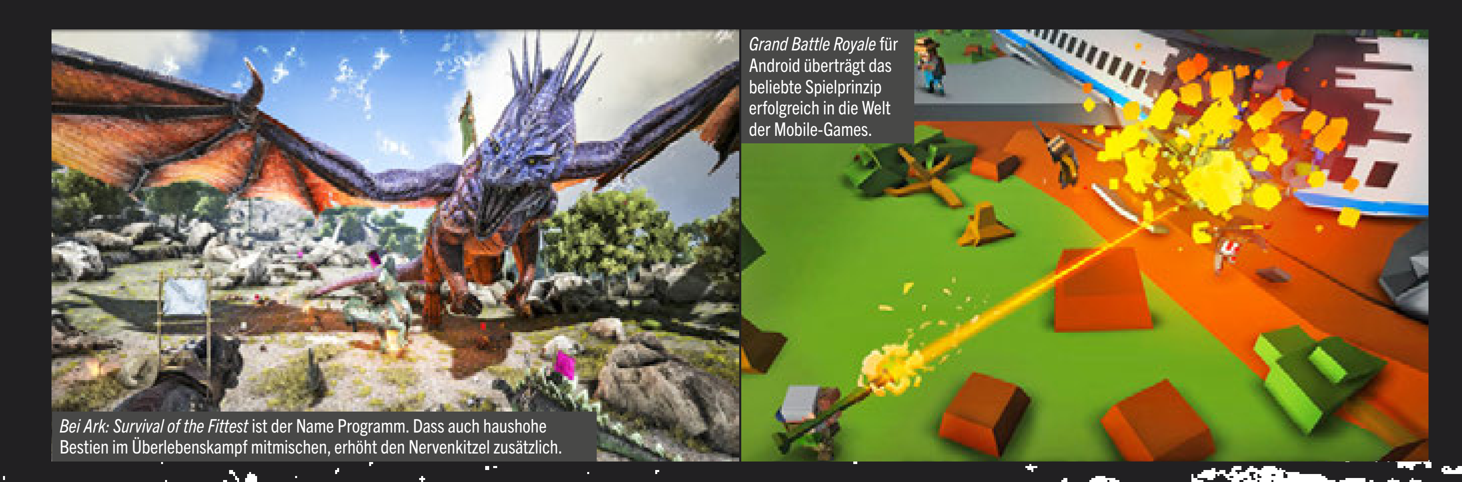
Playerunknown's Battlegrounds ist beileibe nicht der erste Battle-Royale-Shooter – aber auch ganz sicher nicht der Letzte. Der Erfolg von *PUBG* hat viele Konkurrenten auf den Plan gerufen, wie etwa die Jungs und Mädels von Epic Games. Die Amerikaner haben ihrem F2P-Shooter *Fortnite* einen speziellen Battle-Royale-Mouds spendiert.

Um die Faszination Battle Royale besser verstehen zu können, sollte man zunächst einen Blick auf die Ursprünge dieses Online-Shooter-Subgenres werfen. Oder besser gesagt auf den gleichnamigen Film vom japanischen Regisseur Kinji Fukasaku, der zu seinem Erscheinen am 16. Dezember 2000 in Japan für ziemlichen Medienrummel sorgt. Kein Wunder, denn die zugrundeliegende Handlung hat es in sich. Dreh- und Angelpunkt der Ereignisse ist Japan nach einer dramatischen Wirtschaftskrise, in deren Folge die Jugendkriminalität massiv ansteigt. Die Regierung kontert, indem sie das sogenannte „BR-Gesetz" verabschiedet. Dieses sieht vor, dass jedes Jahr verschiedene Mittelschülerklassen selektiert werden, um an einem perfiden Todesspiel teilzunehmen.

Das staatlich organisierte Gemetzel nimmt seinen Lauf, als Protagonist Shuya Nanahara und seine Mitschüler an einem vermeintlichen Klassenausflug teilnehmen, dann jedoch betäubt und auf eine entlegene Insel verschleppt werden. Dort erhalten sie von ihrem Klassenlehrer Kitano die „Aufgabe", sich gegenseitig auszulöschen. Frei nach dem Motto: Wer am Ende übrig bleibt, gewinnt. Weigert sich jemand, mitzumachen, droht der Tod durch ein fernzündbares Tracking-Halsband, welches jedem Schüler vorher angelegt wurde. Weiteres Problem für die Todeskandidaten sind sogenannte Gefahrenzonen. Halten sich die Schüler hier auf, ist ihr Ableben mittels Halsband-Explosion ebenfalls so gut wie sicher. Schlimmer noch: Steht nach drei Tagen kein Sieger fest, zündet die Zentrale alle verbleibenden Sprengkapseln.

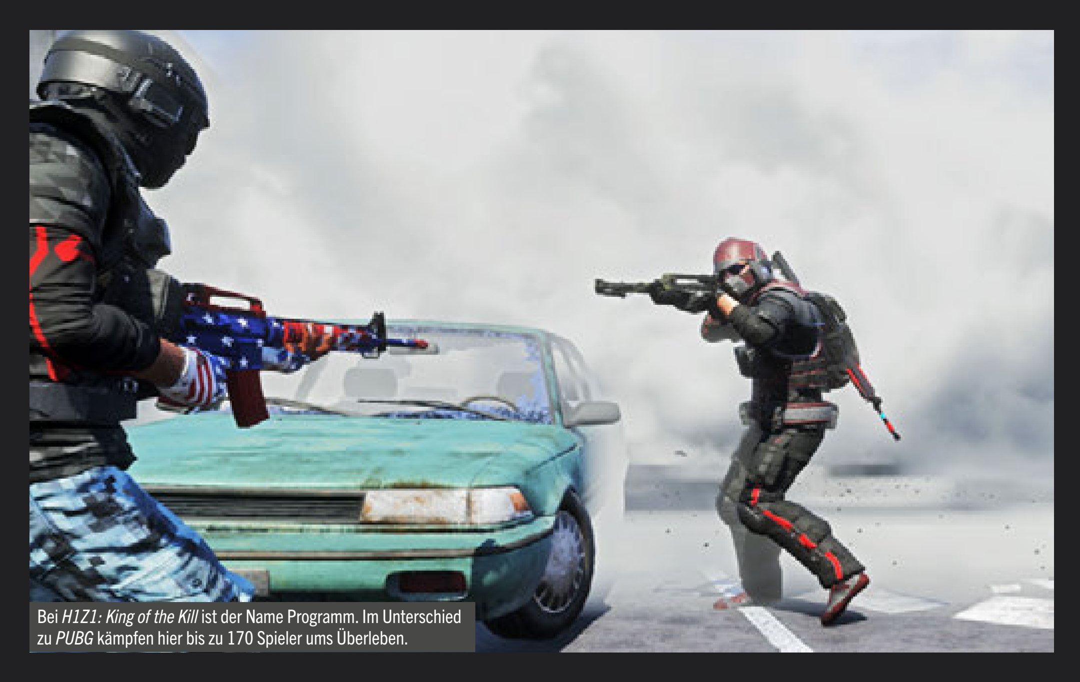
Klingt ziemlich makaber? Wohl wahr. Dem Erfolg in Japan tut dies allerdings keinen Abbruch. Im Gegenteil: Mit seiner kontroversen Mischung aus blutigem Horror und schwarzem Humor sowie der schon im alten Rom bewährten „Brot und Spiele"-Attitüde übertrifft *Battle Royale* alle Erwartungen und mausert sich im Kinojahr 2001 mit einem Umsatz von 3,11 Milliarden Yen (heute ca. 24,4 Mio. Euro) zum dritterfolgreichsten Film im Land der aufgehenden Sonne – gleich hinter den Anime-Kassenschlagern *Chihiros Reise ins Zauberland* und *Pokémon 3: Im Bann des Unbekannten*.

Was viele nicht wissen: Streng genommen ist *Battle Royale* letztendlich auch Quell der Inspiration für Suzanne Collins' berühmte Romantrilogie *The Hunger Games*, hierzulande besser bekannt als *Die Tribute von Panem*. Die Bücher beackern eine ganz ähnliche Grundthematik wie der Fukasaku-Film (Jugendliche müssen in einer Arena kämpfen, bis nur noch einer übrig ist), verpacken diese jedoch etwas anders und treffen damit letztlich auch den Nerv eines breiteren Publikums im Westen. Das gilt vor allem nach dem Kinostart von *Die Tribute von Panem: The Hunger Games* im Jahr 2012, der Verfilmung des



Bei Ark: Survival of the Fittest ist der Name Programm. Dass auch haushohe Bestien im Überlebenskampf mitmischen, erhöht den Nervenkitzel zusätzlich.

Grand Battle Royale für Android überträgt das beliebte Spielprinzip erfolgreich in die Welt der Mobile-Games.


Bei *H1Z1: King of the Kill* ist der Name Programm. Im Unterschied zu *PUBG* kämpfen hier bis zu 170 Spieler ums Überleben.

ersten Romanbands durch Gary Ross.

Kritische Masse erreicht

Etwa zeitgleich zum anhaltenden Hype von *Die Tribute von Panem* greift das Thema langsam, aber sicher auch auf die Spieleszene über. Anfangs insbesondere in Form der *Minecraft*-Mod *Hunger Games*, die schon bald die Aufmerksamkeit von angesehenen YouTubern auf sich zieht.

Womit wir wiederum beim irischen Modder Brendan Greene wären. Der nämlich integriert einen Battle-Royale-Spielmodus in die *Arma 2*-Mod *DayZ* und bindet ihn dann auch in *Arma 3* ein – in beiden Fällen mit riesigem Erfolg. Ergebnis: Einige Zeit später erhält Greene einen Beraterposten beim Entwickler Daybreak Game Company, um das Studio bei der Entwicklung von *King of the Kill* zu unterstützen, einer Battle-Royale-inspirierten Spielvariante für deren Survival-Titel *H1Z1*.

Doch bei dieser Tätigkeit soll es nicht lange bleiben, denn schon bald unterbreitet der südkoreanische MMO-Spezialist Bluehole, Inc. dem kreativen Modder ein noch besseres Angebot. Greene – Internet-Pseudonym „PlayerUnknown" – wird zum Creative Director ernannt und darf sein ganz eigenes Spiel auf den Weg bringen. Die Erfolgsgeschichte von *Playerunknown's Battlegrounds* (*PUBG*) nimmt ihren Lauf – und verhilft dem Subgenre „Battle Royale" endgültig zum Durchbruch. Eine Spielvariante, die heute vor allem deswegen so beliebt ist, weil sie all das vereint, was auch in den beiden Filmvorlagen für Hochspannung sorgt. Am Leben bleiben, den Widrigkeiten einer feindlichen Umgebung trotzen, Verfolger hinters Licht führen und dabei immer auf der Hut sein, dass andere Match-Teilnehmer einem nicht in den Rücken fallen – das sind die zentralen Motivationsfaktoren von *PUBG* und Co.

Konkurrenz belebt das Geschäft

Keine Frage, im Battle-Royale-Genre kann *Playerunknown's Battlegrounds* derzeit mit Abstand die meisten Spieler vorweisen. Doch auch die Konkurrenz schläft nicht. Bestes Beispiel hierfür ist der Comic-Shooter *Fortnite: Battle Royale* von Epic Games. Am 26. September 2017 als kostenloses Standalone-Produkt für PC, PS4, Xbox One und MacOS veröffentlicht, dreht sich auch hier alles um einen gnadenlosen Überlebenskampf für bis zu 100 Spieler, die gleich zu Matchbeginn mittels Fallschirm über einer weitläufigen Insel abspringen. Einmal festen Boden unter den Füßen, erinnert das Gameplay ebenfalls verblüffend an *PUBG*.

Bei genauerer Betrachtung fallen dennoch zahlreiche Unterschiede auf. Fahrzeuge zum Beispiel gibt es bei *Fortnite: Battle Royale* nicht. Das Bausystem des *Fortnite*-Hauptspiels ist dagegen weiterhin präsent. Genügend Ressourcen vorausgesetzt, dürft ihr also auch hier vorgegebene Versatzstücke in der Landschaft platzieren – etwa, um eine Treppe zu konstruieren, Gebäudeeingänge zu verbarrikadieren oder eine Sniper-Plattform aus dem Boden zu stampfen. Auch das Aufstellen von Fallen ist möglich und sorgt für weitere taktische Möglichkeiten. Nicht minder spannend: In *Fortnite: Battle Royale* kann man zu jeder Zeit Wände, Türen, Bäume und andere Levelobjekte durch simples Draufschlagen oder Durchschießen beseitigen. Verschanzen ist also nur bedingt möglich. Weitere Unterschiede betreffen den deutlich stärkeren Fokus auf skurrile Ideen. Fleißige Karten-Erkunder stoßen zum Beispiel auf eine Toilettenfabrik oder ein Labyrinth. Bedingt durch die kleinere Kartengröße sind die Matches hier außerdem in der Regel etwas kürzer als in *PUBG*.

König der Killer

Ähnlich große Beliebtheit wie *Fortnite: Battle Royale* genießt das bereits kurz angerissene *H1Z1: King of the Kill*. Das Spielprinzip ist in vielerlei Hinsicht vergleichbar mit *PUBG*, im Detail dann aber doch oft anders. Das beginnt schon mit der Tatsache, dass sich hier in jeder Partie bis zu 170 Spieler an die Gurgel wollen und man nicht direkt bestimmen kann, wo auf der Karte die eigene Spielfigur mit dem Fallschirm landet. Die Folge: Bereits in den ersten Spielminuten kommt es nicht selten zu einem regelrechten Abschlachten. *King of the Kill* spielt sich darüber hinaus etwas schneller, unterstützt Fünferteams und bietet ein rudimentäres Crafting-System. Das Waffenarsenal fällt dagegen nicht ganz so üppig aus wie in *PUBG*.

Dinos an die Front

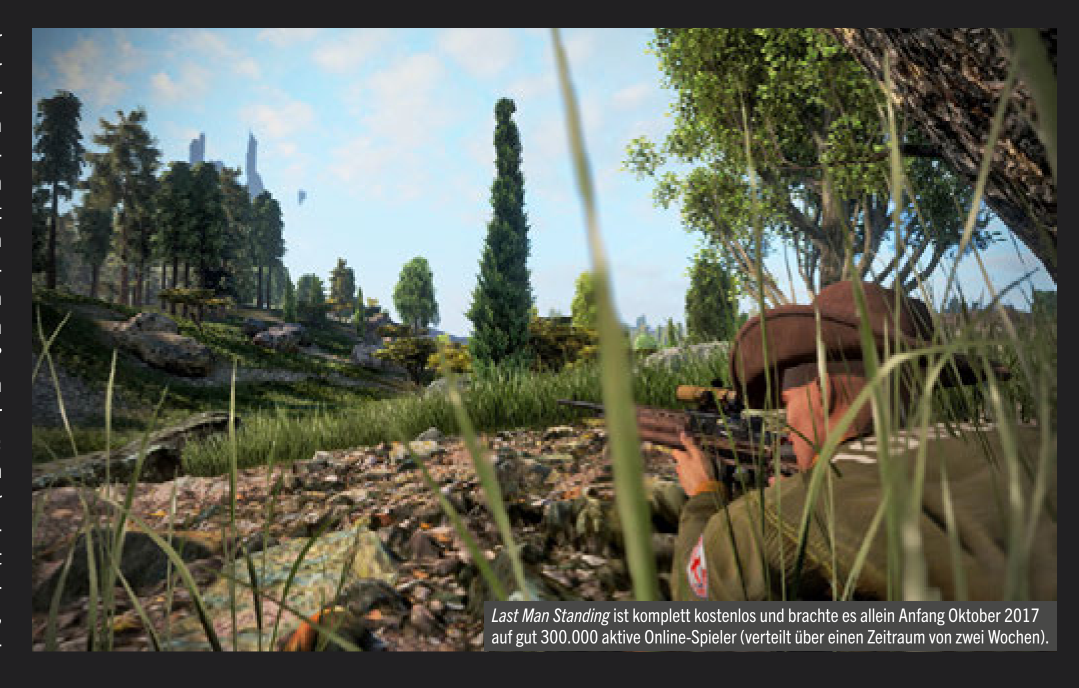
Seit mehr als zwei Jahren kann sich das prähistorische Überlebens-Spiel *Ark: Survival Evolved* nun schon erfolgreich am Markt behaupten – und wird entsprechend von den Entwicklern kontinuierlich erweitert. Eine dieser Erweiterungen hört auf den Namen *Survival of the Fittest*. Idee hier: Bis zu 72 Spie-


Brot und Spiele: In *Islands of Nyne* werden Erdenbewohner von der Außerirdischen-Rasse Nyne entführt und gezwungen, auf drei weit entfernten Alien-Welten gegeneinander zu kämpfen.



Benzin im Blut: Bei *GTA Online: Motor Wars* sind Fahrzeuge der Star eines „Wer überlebt, gewinnt"-Spektakels. Gespielt wird immer in Teams aus mindestens zwei Spielern.

ler (entweder auf sich gestellt oder verteilt auf Zweier-, Vierer- oder Sechser-Teams) gleiten aus der Luft kommend in einen zentralen Bereich der Spielarena. Dort befinden sich – die Hungerspiele lassen grüßen – jede Menge Kisten mit wertvollem Rüstzeug. Wie es dann weitergeht, muss jeder für sich entscheiden. Zu den Vorräten rennen und Gefahr laufen, nach wenigen Sekunden massakriert zu werden? Oder doch erst mal in den dichten Dschungel flüchten, um dort selber eine erste Waffe zu craften? Genial: Im Verlauf der bis zu drei Stunden andauernden Partien dürft ihr sogar Drachen, Dinos und andere Kreaturen zähmen und in die Schlacht führen. Zufällig stattfindende Evolution-Events, ein Ranking-System, Turniere sowie ein Zuschauermodus runden das Paket ab.



Last Man Standing ist komplett kostenlos und brachte es allein Anfang Oktober 2017 auf gut 300.000 aktive Online-Spieler (verteilt über einen Zeitraum von zwei Wochen).

Der Rest vom Fest

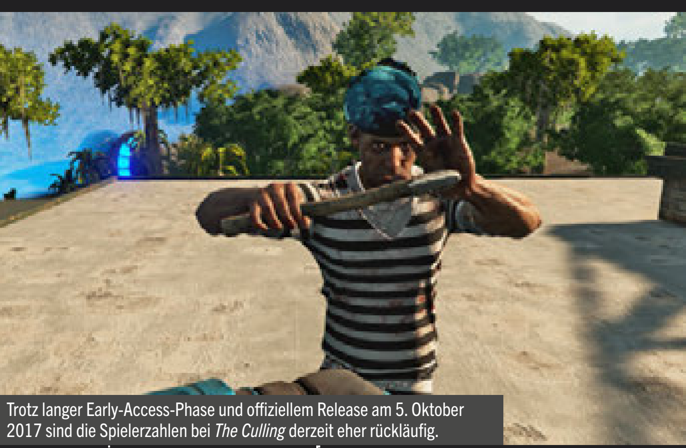
Während bei *Fortnite: Battle Royale*, *H1Z1: King of the Kill*, *Ark: Survival of the Fittest* und *PUBG* hohe Spielerzahlen pro Match den Ton angeben, setzt der wie eine Gameshow inszenierte Konkurrent *The Culling* auf eine sehr persönliche Atmosphäre. Konkreter formuliert: Gerade mal 16 Spieler buhlen ums Überleben und nutzen dabei vorwiegend Hieb- und Stichwaffen sowie die Möglichkeiten eines komplexen Nahkampfsystems. Ihr wollt es noch intimer? Dann dürfte euch der Lightning-Modus zusagen, wo gerade mal acht Spieler in einer lediglich zehn Minuten andauernden Partie einen Sieger ermitteln. Angefangen bei Schießeisen über Spezialmunition bis hin zu Kleidungsstücken darf bei *The Culling* außerdem so ziemlich alles selbst hergestellt werden. Schade hingegen: Aufgrund von technischen Schwierigkeiten, Balancing-Problemen und dem etwas zu starken Nahkampf-Schwerpunkt hat *The Culling* bereits seit einiger Zeit mit einem massiven Spielerschwund zu kämpfen. Ob den Entwicklern die Trendwende trotzdem noch gelingt? Wir drücken jedenfalls die Daumen.

Die eben skizzierten Spiele sind freilich nur Auszüge aus einer Fülle von Games, die sich derzeit mit der Battle-Royale-Thematik beschäftigen. Ihr wollt tiefer in die Materie einsteigen? Dann solltet ihr unbedingt auch einen Blick auf den Free2Play-Titel *Last Man Standing* sowie die Battle-Royale-Server von *Unturned* (ebenfalls Free2Play) werfen. Nicht zu vergessen *Motor Wars* – ein kostenloser Spielmodus, der Ende August im Rahmen des Smuggler's-Run-Updates in *GTA Online* integriert wurde und rasante Battle-Royale-Fahrzeugschlachten ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt.

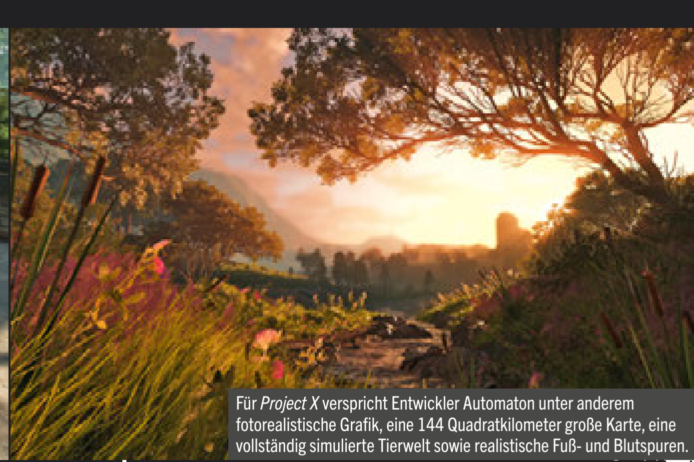
Blick in die Glaskugel

Und wie geht's in Zukunft weiter? Eine spannende Vision für die Evolution des Genres ist sicherlich der Ego-Shooter *Islands of Nyne: Battle Royale* von US-Indie-Entwickler Define Human Studios. Der Twist hier: Die typische Battle-Royale-Gameplay-Struktur (eine Insel, 100 Spieler, ein Sieger) bleibt erhalten, wird jedoch durch zahlreiche Science-Fiction-Elemente wie Teleportation und Anti-Schwerkraft-Mechanismen variiert. Dazu gesellt sich ein System, bei dem ausgeschiedene Spieler Wetten darauf abschließen können, wer am Ende überlebt. Neugierig geworden? Noch in diesem Jahr wollen die Macher den Termin für eine Early-Access-Fassung bekanntgeben. Streamer und Moder hingegen haben bereits jetzt die Möglichkeit, bei den Entwicklern einen Key für die Closed-Alpha anzufordern.

Unbedingt auf dem Schirm behalten sollten Battle-Royale-Fans zudem das unter dem Arbeitsnamen *Project X* entstehende Werk von Automaton Games. Bereits seit 2015 arbeitet das Indie-Team aus dem britischen Cambridge an diesem Taktik-MMO-Shooter für zu bis zu 1.000 Spieler, die sich gleichzeitig in einer riesigen Welt tummeln. „Fotorealistische und hochgradig dynamische Umgebungen, starke Charakter-Entwicklung, Social Hubs, intelligentes Missionsdesign und eine Spieler-getriebene Geschichte" sind weitere Features, die Automaton derzeit vollmundig auf der offiziellen Homepage ankündigt. Wichtig: Abseits dieser zentralen Spielvariante soll es auch einen separaten Battle-Royale-Modus für bis zu 400 Teilnehmer geben. Der eigentliche Überlebenskampf soll dabei auf einer zwölf mal zwölf Quadratkilometer großen Karte stattfinden, die unter anderem dynamisches Wetter, eine vollständig simulierte Tierwelt, realistische Fuß- und Blutspuren sowie tonnenweise zerstörbare Objekte bietet. Zugegeben, ein Survival-Marathon in dieser Größenordnung mutet verrückt an, könnte aufgrund der riesigen Map aber durchaus funktionieren und Modi mit größeren Teams zu ganz neuer Beliebtheit verhelfen. Ersten spielbaren Code versprechen die Macher für das Frühjahr 2018. ❑



Trotz langer Early-Access-Phase und offiziellem Release am 5. Oktober 2017 sind die Spielerzahlen bei *The Culling* derzeit eher rückläufig.



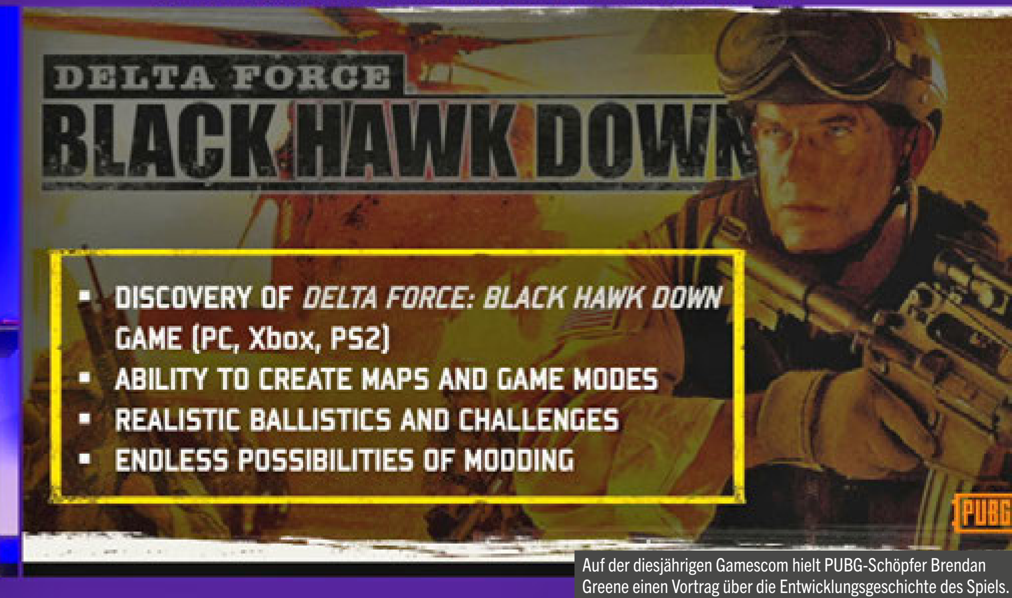
Für *Project X* verspricht Entwickler Automaton unter anderem fotorealistische Grafik, eine 144 Quadratkilometer große Karte, eine vollständig simulierte Tierwelt sowie realistische Fuß- und Blutspuren.

Brendan Greene

Sein Weg vom DJ über den Modder bis hin zum Schöpfer von *PUBG*







Auf der diesjährigen Gamescom hielt PUBG-Schöpfer Brendan Greene einen Vortrag über die Entwicklungsgeschichte des Spiels.

Vom Tellerwäscher zum Millionär, das ist wohl der Traum eines jeden angehenden Spieleentwicklers – nur dass man eben nicht als Tellerwäscher, sondern zumeist als Modder die Karriere in der Spielebranche beginnt. Brendan Greene ist genau das spätestens mit *Playerunknown's Battlegrounds* gelungen. Doch dass der sympathische Ire einmal als Creative Director ein Spiel verantworten würde, das von mehr als 120 Mitarbeitern gestemmt wird und von dem bis zu diesem September – und obendrein noch während der Early-Access-Phase – über 15 Millionen Kopien abgesetzt wurden, hätte er sich vor fünf Jahren nicht einmal im Traum vorgestellt. Das aber liegt nicht so sehr daran, dass Greene nicht ambitioniert gewesen wäre, sondern schlicht und einfach daran, dass er seine Zukunft vor zehn Jahren viel mehr als Fotograf, Webdesigner oder DJ gesehen hat. Eigenen Angaben nach hatte er damals trotz seines Enthusiasmus für Gaming nicht mal genug Zeit zum Spielen. Wenn, dann konzentrierte Greene sich auf sehr wenige Titel, die er dann ausgiebig spielte. Als einen echten Gamer hätte er sich jedenfalls zu jener Zeit nie bezeichnet. So hat Greene mal gesagt, dass er Klassiker wie *Legend of Zelda* nie gespielt hat und auf einem Event ganz verwundert darüber war, wer nun Richard Garriot ist und weshalb man ihn überhaupt kennen sollte. Jedoch bringt Greene eine große Begeisterung für Militärsimulationen mit, was wohl daran liegt, dass er aus einer Armeefamilie stammt. So waren Spiele wie *Delta Force: Black Hawn Down* und *Americas Army 2* sowie *3* in den 2000ern die Titel, mit denen er seine spärliche Freizeit verbrachte – übrigens Spiele, die er noch heute als seine Inspiration zu *Battlegrounds* nennt.

Das Call of Duty von DayZ

Als Greenes Karriere als Deep-House- und Disco-DJ nicht so richtig losgehen wollte, begann der heute 41-Jährige mit dem Entwickeln von Mods für *Arma 2*. Zuvor hatte er eine lange Pause beim Spielen eingelegt, was vielleicht auch damit zu tun hatte, dass er nun in Brasilien lebte und die dortigen Strände an sonnigen Tagen eventuell etwas attraktiver erscheinen als Computerbildschirme. Dabei sah Greene das Modden nicht als eine mögliche Karriereoption, um seine eher unregelmäßigen Einnahmen aus dem Plattenauflegen oder dem Fotografieren zu kompensieren, vielmehr war es ihm wichtig, ein Spiel zu kreieren, das er selbst gerne spielen möchte. Mit *DayZ: Cherno+* machte der Ire eine ziemlich einfache Mod, in der es vor allem um PvP-Gefechte ging – so mancher betitelte die Mod auch als das *Call of Duty* von *DayZ*. Für *DayZ: Cherno+* designte Greene eher kompakte Arenen, auf denen man durch das Finden von Loot zu Waffen kam und sich so kurzweilige Gefechte gegen eine überschaubare Anzahl an Spielern lieferte. Eine Besonderheit der Mod war, dass es auch Zuschauer in den Partien gab, die mithilfe von Rauchgranaten das Spielgeschehen ein wenig beeinflussen konnten. Mit der Zeit kamen noch etliche weitere Regeländerungen und andere Besonderheiten zu *DayZ: Cherno+* dazu, was am Ende aber dafür sorgte, dass die kurzweiligen Matches überfrachtet wirkten und die Anzahl der aktiven Spieler schlussendlich immer mehr abnahm.

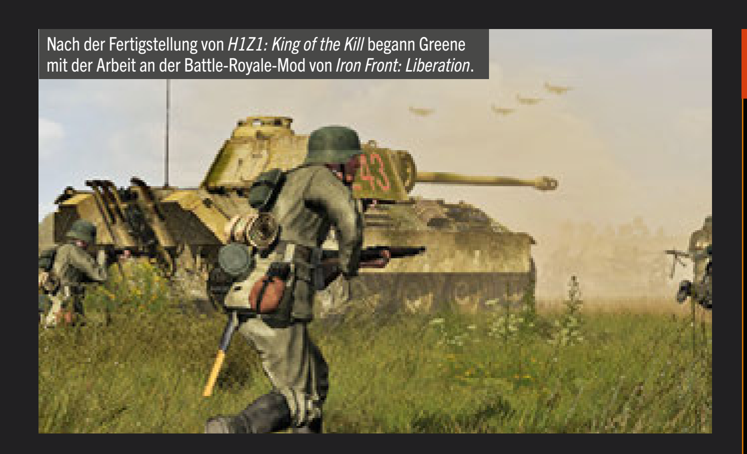
Angestachelt durch den zwar nicht riesigen, aber doch ganz be-



Die ersten Kampfarenenen von Brendan Greene fielen noch relativ kompakt aus.



Battle Royale mit Panzern? Dank Brendan Greene ist das in *Arma 3* möglich.


Nach der Fertigstellung von *H1Z1: King of the Kill* begann Greene mit der Arbeit an der Battle-Royale-Mod von *Iron Front: Liberation*.

achtlichen Erfolg von *DayZ: Cherno+* wollte Greene weitermachen. Für seine nächste Mod sollte der japanische Film *Battle Royale* als Vorlage dienen, aber ebenso der Survivor Gamez Event von *DayZ*. Wichtig war es Greene, dass seine nächste Mod den Nervenkitzel des Films mitbringen, aber im Gegensatz zu *DayZ: Cherno+* den Rahmen in puncto Komplexität und Zusatzregeln nicht sprengen sollte. Das ist ihm dann mit *DayZ: Battle Royale* auch gelungen. Nur hatte Greene ein wenig Pech, denn nachdem aus der ehemaligen *Arma 2*-Mod – die *DayZ* ja schließlich war – ein Stand-alone-Spiel wurde und im Dezember 2013 in seiner eigenen (übrigens immer noch andauernden) Early-Access-Phase startete, schrumpfte das Interesse an *DayZ*-Mods für *Arma 2* und damit auch von *Battle Royale*.

Battlegrounds wird geboren

Greene gab aber nicht auf und brachte stattdessen eine Battle-Royale-Mod für *Arma 3* heraus, die schließlich als eine Art Geburtsstunde von *Playerunknown's Battlegrounds* angesehen werden kann. Hier brachte Greene das zusammen, was den heutigen Steam-Hit laut vielen Fans ausmacht: das Looten von Waffen und Ausrüstung, die riesige Map und die große Anzahl an Spielern auf einem Server. Dank vieler Influencer wurde die Mod so richtig populär und ebnete Greene den Weg aus dem Amateurentwicklerdasein hin zum Profi-Entwickler. Doch vor dem Durchbruch fand er noch die Zeit, kleinere Varianten der Battle-Royale-Gefechte zu entwickeln, etwa nahkampflastige Straßenkämpfe in *Playerunknown's Streetfight* und größer angelegte Schlachten mit Fahrzeugen in *Playerunknown's Battle Royale: War*.

Durch den großen Zuspruch seiner Battle-Royale-Mods wurde Greenes Name auch beim damaligen Online-Riesen Sony Online Entertainment bekannt. Die MMO-Experten wollten den genialen Schöpfer der *Arma*-Mods nun für das kommende Zombie-Survival-Spiel *H1Z1* gar als Berater an Bord haben. Greenes Aufgabe war es, den Stand-alone-Battle-Royale-Spielmodus *King of the Kill* zu entwickeln, was aber am Ende – zumindest den Steam-Reviews nach – eher durchwachsen gelang. Laut ihm stand es aber damals außer Frage, dass er den Auftrag wahrnahm – schließlich wurde er nach so vielen Jahren zum ersten Mal für das Kreieren von Spielen bezahlt! Doch bereits kurz nachdem der Modus fertiggestellt wurde, verließ Greene Sony Online Entertainment und machte zusammen mit X1 Software einen Battle-Royale-Modus *Iron Front: Liberation* – selbstverständlich mit WW2-Thematik.

Danach bekam Greene mal wieder einen wichtigen Anruf, dieses Mal meldete sich der Chef von Bluehole. Die südkoreanische Firma ist seit 2007 bekannt für ihre MMORPGs wie etwa *Tera*, doch nun wollte der CEO Gang-Seok Kim ein Stand-alone-Battle-Royale-Spiel entwickeln. Da laut Greene Kims Vision der Überlebenskämpfe sich nahezu komplett mit seinen Vorstellungen für den nächsten Titel deckte, fand man sich auch leicht zusammen. Dabei hat Bluehole ihm noch eines versprochen, woran er selbst erst einmal nur schwer glaubte: *Playerunknown's Battlegrounds* sollte innerhalb eines Jahres spielbar sein. Doch *PUBG* startete tatsächlich am 23. März 2017 in seine Early-Access-Phase. Zwar kann man nun nach rund sechs Monaten beileibe nicht davon sprechen, dass die Stand-alone-Battle-Royale-Kämpfe technisch komplett fertiggestellt wären, aber man ist jedenfalls auf einem guten Weg – wofür ja auch die über 15 Millionen Käufer sprechen. ❑

DAS HALTET IHR VON PUBG: DIE ERGEBNISSE UNSERER LESERUMFRAGE

Auf pcgames.de haben wir eine große Leserumfrage zum Thema *Playerunknown's Battlegrounds* veranstaltet – hier die Ergebnisse.

Es lässt sich nicht verleugnen: Das Phänomen *Playerunknown's Battlegrounds* hat bereits ähnliche Ausmaße angenommen wie vor mehr als 15 Jahren der Start der Beta von *Counter-Strike*. Wir wollten in unserer Umfrage wissen, ob ihr auch zu den bisher 15 Millionen *PUBG*-Spielern gehört und was ihr von den Battle-Royale-Kämpfen haltet. Erstaunlich fanden wir, dass bereits ein Drittel der Befragten sozusagen an der Nadel hängt und bislang mehr als 100 Stunden mit *Battlegrounds* verbracht habt. Ebenso überraschend war, dass trotz der Early-Access-Phase und der technischen Unzulänglichkeiten das Spiel bei über der Hälfte gut bis gar sehr gut wegkommt. Womit wir aber fest gerechnet hatten, bewahrheitete sich auch: Nahezu jeder *PUBG*-Spieler bringt Vorerfahrung im Shooter-Bereich mit – vor allem mit Titeln wie *Battlefield* oder eben auch *Counter-Strike*.

Hast du *Playerunknown's Battlegrounds* schon gespielt? Wenn ja, wie lange?

Antwort	Anteil
Ich habe *Battlegrounds* noch nie gespielt.	19 %
1-10 Stunden	11 %
10-50 Stunden	20 %
50-100 Stunden	17 %
Mehr als 100 Stunden	33 %

Hast du vor *PUBG* schon Erfahrung mit Online-Shootern gemacht? Falls ja, mit welchen?

Antwort	Anteil
Counter-Strike	75 %
Battlefield-Reihe	82 %
Call-of-Duty-Reihe	66 %
Nein, *PUBG* ist mein erster Online-Shooter	2 %

Welche Wertung würdet ihr der aktuellen Fassung von *Playerunknown's Battlegrounds* geben?

Antwort	Anteil
Sehr gut	14 %
Gut	45 %
Befriedigend	24 %
Ausreichend oder schlechter	17 %

Ausblick: Was kommt bald?

Bereits ein Jahr nach dem Entwicklungsbeginn erschien *PUBG* als Early-Access-Version. Dass die Battle-Royale-Gechte auch nach einem halben Jahr der EA-Phase nicht komplett fertiggestellt sind, dürfte kaum jemanden verwundern. Im Gegenteil: Insgesamt wollen die Entwickler *PUBG* noch die nächsten zehn Jahre mit neuen Inhalten unterstützen. Wir stellen euch den Content vor, mit dem wir in nächster Zeit rechnen.

WEITERE ANIMATIONEN

In Zukunft sind viele Verbesserungen der Animationen geplant. Nicht nur das neue Klettersystem, das automatisch erkennen soll, an welcher Stelle welche Animation sinnvoll ist, wird in einem der kommenden Updates ins Spiel kommen. Spieler können sich außerdem auf Takedown-Animationen freuen. Dadurch erhalten Nahkampfwaffen im frühen Spielverlauf endlich einen Sinn. Derzeit ist es auch noch nicht möglich, liegenden Spielfiguren im Nahkampf Schaden zuzufügen. Das soll sich in naher Zukunft ändern, wenn ihr ihnen mit einer schicken Animation ins Gesicht treten dürft.



Neben einerKlettermechanik sollen demnächst auch Takedown-Animationen folgen.

NEUE KARTEN

Der Name der derzeitigen Karte „Erangel" ist nur wenigen Spielern bekannt. Wieso sollte sie auch einen Namen haben? Schließlich ist sie die einzige Karte im Spiel. Doch das wird sich mit künftigen Updates ändern. Auf der Gamescom wurde die zweite Spielwelt angekündigt, in der sich Spieler – wahrscheinlich ab dem offiziellen Launch – herumtreiben dürfen. Das Layout unterscheidet sich ziemlich stark von Erangel, da die Szenerie nun einer Wüste in Arizona entspricht. Eine große Stadt in der Mitte der Karte, mit bis zu achtstöckigen Hochhäusern, verspricht ein grundlegend anderes Spielgefühl. Häuserkämpfe kommen bisher in *Battlegrounds* nur in Ausnahmefällen vor. Zieht sich derzeit der Endkreis auf eines der kleinen Städtchen zusammen, kann man aber schon einen kleinen Vorgeschmack auf das bekommen, was einen auf der neuen Wüstenkarte erwartet.

Eine weitere Karte befindet sich ebenfalls in Entwicklung. Diese soll eher einen mediterranen Touch haben. Darauf soll sich dann ein dichter Wald, eine südländische Küstenlinie und in der Mitte der Karte ein verschneiter Berg befinden.

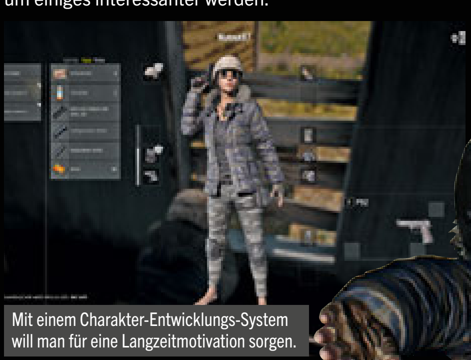


Auf der diesjährigen Gamescom wurde die zweite Karte von *PUBG* erstmals gezeigt.

LANGZEITMOTIVATION

Einen Aufschrei in der Community hat die Ankündigung hervorgerufen, ein Charakter-Entwicklungs-System solle seinen Weg ins Spiel finden. Brendan Greene versicherte aber, dass sich das System nicht auf das Gameplay auswirken soll. Im gleichen Zuge planen die Entwickler ein Waffen-Skill-System. Mehr Details sind bisher nicht bekannt, es wird allerdings interessant sein, zu beobachten, wie die Entwickler solche Gameplay-Mechaniken einführen wollen, ohne die Balance zu gefährden.

Ein System, das viele schon für überfällig halten, soll ebenfalls per Update nachgereicht werden: Der „Ranked-Mode". Derzeit werden alle Spieler, egal wie lang oder wie gut sie bisher gespielt haben, in dieselben Matches gesteckt. Das wird sich mit diesem Modus ändern, wodurch Spieler auf andere Spieler treffen, die ungefähr dem gleichen Skill-Level entsprechen. Die Matches sollen dadurch um einiges interessanter werden.



Mit einem Charakter-Entwicklungs-System will man für eine Langzeitmotivation sorgen.

KOMMT EIN SINGLEPLAYER-MODUS?



Laut Greene ist die aktuelle Map von *PUBG* ein hervorragender Ort, um eine spannende Geschichte zu erzählen.

Über den Singleplayer ist bisher nicht viel bekannt, außer dass sich Brandan Greene durchaus einen wünschen würde und seine Vorstellungen auch schon in Worte gefasst hat. Seiner Meinung nach ist die Insel der ersten Karte ein großartiger Ort, um eine spannende Geschichte spielen zu lassen. Die Singleplayer-Kampagne wird aber eines der letzten Features sein, die in das Spiel finden werden. Zurzeit setzt das Entwicklerteam seine Prioritäten an anderer Stelle.

Anfänger und Profi: Zwei Meinungen zu *PUBG*

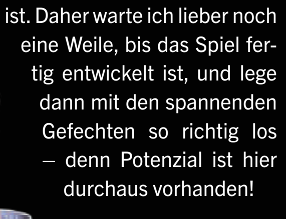


MATTI MEINT

„Ich kann die Faszination nachvollziehen, aber mein Spiel ist *PUBG* noch nicht."

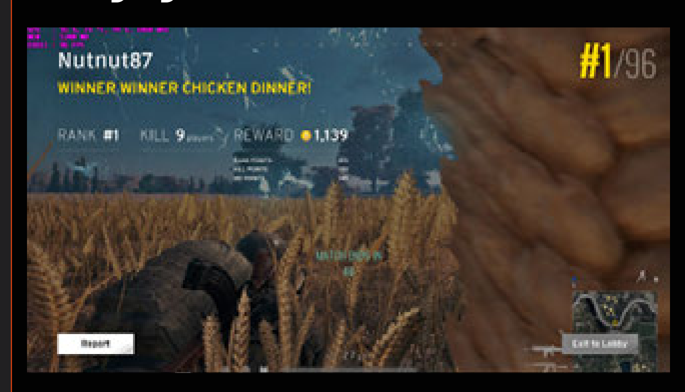


Neben Echtzeitstrategie-Spielen gehören Online-Shooter seit den Anfängen des Genres zu meinen absoluten Lieblingsspielen. Daher war es so sicher wie das Amen in der Kirche, dass ich mir irgendwann *PUBG* holen würde. Die Spannung, die die Partien erzeugen sollen, war dabei für mich eines der wichtigsten Argumente für die Battle-Royale-Gefechte. Am Ende wurde ich in puncto Spannung nicht enttäuscht, aber insgesamt muss ich sagen, dass ich *PUBG* lieber noch eine Weile Zeit zum Reifen lasse. Für Anfänger bietet die aktuelle Version nämlich ziemlich viele Stolpersteine. Da wäre etwa das fehlende Matchmaking, weshalb man in den ersten Partien lediglich als Kanonenfutter für die erfahrenen Spieler dient. Ebenso wäre ein Tutorial sowie ein Übungsmodus für uns Noobies nicht schlecht. Zudem muss ich sagen, dass die Performance trotz meines starken Spiele-PCs unter aller Sau ist. Ich bin mir natürlich dessen bewusst, dass *PUBG* noch im Early Access ist. Daher warte ich lieber noch eine Weile, bis das Spiel fertig entwickelt ist, und lege dann mit den spannenden Gefechten so richtig los – denn Potenzial ist hier durchaus vorhanden!



DOMINIK* MEINT

„*PUBG* verlangt dem Spieler alles ab: Geschick, Auffassungsgabe, Geduld."



Ich spiele gerne kompetitive Multiplayer-Shooter. Bis auf *Counter-Strike* hat es aber keiner geschafft, mich länger als ein paar Wochen zu unterhalten. Meine Motivationsquellen sind nicht Loot-Crates, Level-Aufstiege und Waffenfreischaltungen, ich möchte direkt im Spiel Spaß haben – und das permanent. *Battlegrounds* schafft es, mich seit dem Early-Access-Release fast täglich zu begeistern. Jedes Spiel ist dank der wechselnden Route des Flugzeuges und des zufälligen Schrumpfens des Kreises anders. Ich weiß nicht, ob ich in einer Runde gleich zu Beginn eine gute Waffe bekomme und auf Rambo machen kann oder ob ich mich die Hälfte des Spiels über vor den Gegnern verstecken muss. Bei *Battlegrounds* sind Flexibilität und eine rasche Auffassungsgabe enorm wichtig. Befinde ich mich in einer Situation, in der ich den Gegner im Visier habe, ist es nicht immer die beste Entscheidung, wirklich zu schießen. Die Abwechslung und Unberechenbarkeit erfordern vom Spieler Geschicklichkeit sowie die Fähigkeit, Situationen schnell richtig einzuschätzen. Und diese Kombination macht das Spiel für mich so unglaublich reizvoll.

* Dominik Pache ist Videoredakteur bei Computec Media.



KURZMELDUNGEN

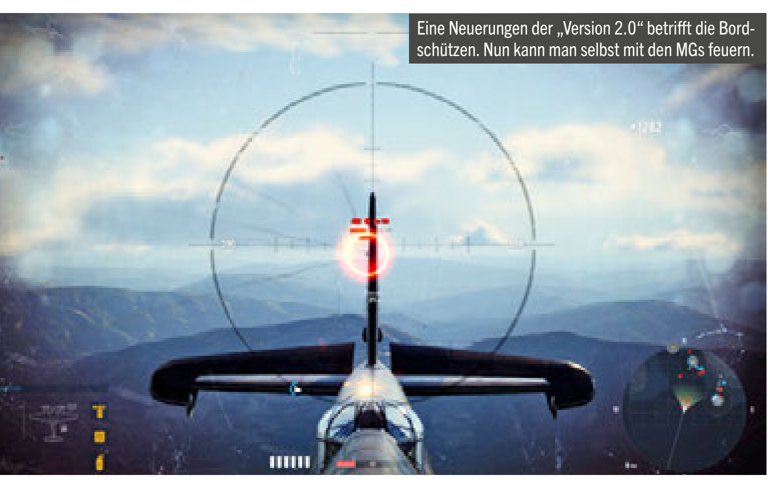
Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

WORLD OF WARPLANES

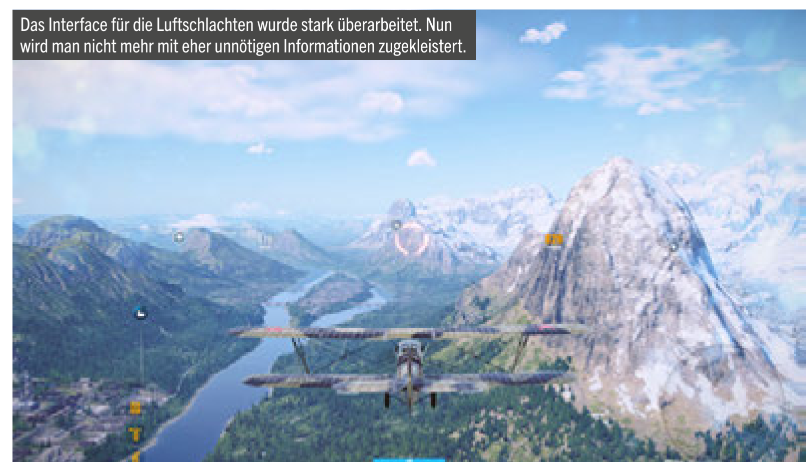
Die Free2Play-Flieger heben erneut ab

Ob man nun lieber mit Panzern oder Schiffen in die Schlacht zieht, darüber können die Wargaming-Spieler ganz nach Gusto entscheiden. Mit *World of Tanks* beziehungsweise *Warships* hat der weißrussische Entwickler zwei zugkräftige Titel auf dem Markt, mit denen die meisten virtuellen Hobby-Panzerfahrer und -Kapitäne rundum glücklich sind. Doch wenn es um Luftgefechte geht, muss man statt der Wargaming-Spiele zur Konkurrenz greifen – das noch vor *World of Warships* im Jahr 2013 erschienene *World of Warplanes* war nicht von so viel Erfolg gekrönt. Wie es zu dem Fehlstart kam, lässt sich heute nur schwer sagen. Vielleicht lag es an dem damals sehr beliebten Konkurrenten *War Thunder* oder eventuell war das an manchen Stellen etwas unglückliche Gameplay von *World of Warplanes* selbst an der weit unter den Erwartungen gebliebenen Spielerzahl schuld. Zumindest haben die Entwickler von Wargaming eingesehen, dass ihre Luftschlachten in der Vergangenheit mit einigen Fehlern zu kämpfen hatten. Dies wollen die Weißrussen nun mit der intern als Version 2.0 betitelten, komplett überarbeiteten Fassung ändern. Das Hauptaugenmerk hat Wargaming dabei auf die Zugänglichkeit gelegt. Eines der wichtigsten Neuerungen betrifft zum Beispiel das Interface, das man nun sowohl im Hangar als auch in den Gefechten stark entschlackt hat. Zudem gibt es nun Ziele in den Luftschlachten, wodurch auch unerfahrene Piloten schnell zu Erfahrungspunkten kommen. Ebenso sollen ähnlich wie in *World of Tanks* bzw. *Warships* Kampfaufträge für eine zusätzliche Motivation sorgen und die Möglichkeit, Bomber endlich relativ einfach zu fliegen, für die nötige Abwechslung in Partien. Insgesamt ist die Fülle an Neuerungen so groß, dass die Betitelung „Version 2.0" uns gerechtfertigt erscheint. Die genaue Liste findet ihr auf www.worldofwarplanes.eu. Wer nun selbst herausfinden möchte, ob *World of Warplanes* endlich ein gelungenes F2P-Spiel ist, findet dort auch die neueste Version. Übrigens: Falls ihr bereits einen Wargaming-Account für zum Beispiel *World of Tanks* oder *World of Warships* habt, braucht ihr für die Luftschlachten kein neues Benutzerkonto erstellen. ❑

Info: www.worldofwarplanes.eu



Eine Neuerungen der „Version 2.0" betrifft die Bordschützen. Nun kann man selbst mit den MGs feuern.



Das Interface für die Luftschlachten wurde stark überarbeitet. Nun wird man nicht mehr mit eher unnötigen Informationen zugekleistert.

SHAKES & FIDGET – THE ADVENTURE

2D-Comic-Adventure von King Art startet bei Kickstarter

Man nehme zwei völlig durchgeknallte Comic-Charaktere und ein erfahrenes Adventure-Studio wie King Art, die unter anderem mit *The Book of Unwritten Tales* und dessen Nachfolger großen Erfolg gefeiert haben. Heraus kommt ein witziges Abenteuer mit den beiden *WoW*-Anti-Helden *Shakes & Fidget*. Dass es soweit kommt, liegt auch in eurer Hand. Zur Finanzierung des Projekts haben die Entwickler eine Kickstarter-Kampagne gestartet. Auf diesem Wege sollen bis zum 15. November mindestens 250.000 Euro eingenommen werden. Nachdem King Art bisher vor allem auf 3D-Abenteuer gesetzt hat, wagen sie sich erstmals in die zweite Dimension. Dabei soll das Spiel ganz im Sinne klassischer Adventures wie *Day of the Tentacle* und *Sam & Max* entstehen. Als Art-Director ist mit Marvin Clifford einer der beiden Erfinder von *Shakes & Fidget* mit an Bord, der für die typische Cartoon-Grafik sorgen wird. Die Entwickler versprechen, dass ihr während des acht- bis zehnstündigen Abenteuers rund 50 verschiedene Orte bereisen werdet. ❑

Info: kingart-games.com

Krieger Shakes und Gnom-Magier Fidget freuen sich auf ihr erstes interaktives Abenteuer.

NINE PARCHMENTS

Koop-Brawler der *Trine*-Macher


Beim Kampf gegen Monster müsst ihr nicht nur auf Feindschaden, sondern auch auf eure Freunde achten.

Wirklich regelkonform verhalten sich wohl die wenigsten bekannten Zauberschüler, die vier Helden aus dem Koop-Brawler des finnischen *Trine*-Entwicklers Frozenbyte jedoch setzen neue Maßstäbe: Sie brechen ihre Ausbildung ab, lassen ihren Meister zurück und ziehen eigenständig los, um mehr über Magie zu lernen. Das gestaltet sich jedoch schwieriger als gedacht und die Truppe muss sich einigen Gefahren stellen.

Jeder der mit der Zeit steuerbaren Charaktere beherrscht zunächst unterschiedliche Zaubersprüche der Kategorien Feuer, Eis, Elektrizität, Leben und Tod. Nach und nach erweitert sich das Repertoire, aber auch die Wahl der Ausrüstung beeinflusst die Fähigkeiten der Charaktere. Anders als in *Trine* müsst ihr in diesem Spiel keine Rätsel lösen. Der Fokus liegt ganz auf den Kämpfen, die ihr alleine oder im Koop, lokal oder online bestreitet. Aber Vorsicht vor Schaden durch eure Freunde. *Nine Parchments* soll noch in diesem Jahr auf Steam erscheinen. ❑

Info: www.nineparchments.com

SUDDEN STRIKE 4

„Road to Dunkirk"-DLC

Sudden Strike 4 bekommt am 20. Oktober eine erste Erweiterung spendiert. In *Road to Dunkirk* geht es um die Schlacht von Dünkirchen, eine der dramatischsten Auseinandersetzungen des 2. Weltkriegs, welche letztendlich in einer spektakulären Evakuierung der alliierten Soldaten mündete. Das Spiel wird mit vier neuen und umfangreiche Einzelspielermissionen erweitert, die auf den Ereignissen von Dünkirchen beruhen. Je nach gespielter Kriegspartei ist es eure Aufgabe, die französischen Verteidigungslinien zu durchbrechen, Dünkirchen zu erobern und ein britisches Schlachtschiff zu zerstören oder aber so viele Soldaten wir nur möglich zu evakuieren. Im DLC sind außerdem zehn völlig neue Einheiten enthalten. Unter anderem der schwere französische Panzer Char B1 und das deutsche Artilleriegeschütz SIG 33 Bison. Laut Publisher Kalypso Media wird *Road to Dunkirk* für rund zehn Euro bei Steam erhältlich sein. ❑

Info: www.kalypsomedia.de


Am Strand von Dünkirchen sind britische Soldaten eingeschlossen und von Deutschen umzingelt.

SPIELE UND TERMINE

Die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Neuankündigung ▶ Vorschau in dieser Ausgabe EARLY ACCESS Als Alpha- oder Beta-Version erhältlich

	Aer: Memories of Old	Adventure	Forgotten Key	Daedalic Entertainment	25. Oktober 2017
	Age of Empires: Definitive Edition	Strategie	Forgotten Empires	Microsoft Studios	19. Oktober 2017
▶	Agony	Adventure	Mad Mind Studio	Mad Mind Studio	März 2018
	Anno 1800	Strategie	Blue Byte Studio GmbH	Ubisoft	4. Quartal 2018
	Anthem	Action	Bioware	Electronic Arts	4. Quartal 2018
	Aquanox: Deep Descent	Action	Digital Arrow	THQ Nordic	1. Quartal 2018
	Assassin's Creed: Origins	Action-Rollenspiel	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Oktober 2017
	A Way Out	Adventure	Hazelight	Electronic Arts	1. Quartal 2018
Seite 30	Battle Chasers: Nightwar	Rollenspiel	Airship Syndicate	THQ Nordic	3. Oktober 2017
▶	Battlerite	Multiplayer-Shooter	Stunlock Studios	Stunlock Studios	8. November 2017
	Battletech	Rundentaktik	Harebrained Schemes	Paradox Interactive	4. Quartal 2017
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft Montpellier	Ubisoft	Nicht bekannt
	Biomutant	Action-Rollenspiel	Experiment 101	THQ Nordic	2018
▶	Black Mirror (Reboot)	Adventure	King Art Games	THQ Nordic	28. November 2017
	Bloodstained: Ritual of the Night	Action-Adventure	Artplay Inc.	505 Games	2018
▶	Call of Cthulhu	Rollenspiel	Cyanide	Focus Home Interactive	2018
	Call of Duty: WW2	Ego-Shooter	Sledgehammer Games	Activision	3. November 2017
	Conan Exiles EARLY ACCESS	Survival-Action	Funcom	Funcom	1. Quartal 2018
	Crackdown 3	Action	Reagent Games	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
Seite 28	Cuphead	Jump & Run	Studio MDHR	Microsoft Studios	29. September 2017
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	CD Projekt	Nicht bekannt
	Darksiders 3	Action-Adventure	Gunfire Games	THQ Nordic	2018
	Dauntless	Online-Action-Rollenspiel	Phoenix Labs	Phoenix Labs	2017
	Destiny 2	Ego-Shooter	Bungie	Activision	24. Oktober 2017
▶	Die Gilde 3 EARLY ACCESS	Wirtschaftssimulation	Golem Labs	THQ Nordic	2. Quartal 2018
Seite 74	Dishonored: Der Tod des Outsiders	Action	Arkane Studios	Bethesda	15. September 2017
Seite 42	Divinity: Original Sin 2 EARLY ACCESS	Rollenspiel	Larian Studios	Larian Studios	14. September 2017
	Doom VFR	Action	id Software	Bethesda Softworks	4. Quartal 2017
Seite 52	Dungeons 3	Aufbaustrategie	Realmforge	Kalypso Media	13. Oktober 2017
	Dynasty Warriors 9	Action	Koei Co. Ltd.	Koei Co. Ltd.	2018
Seite 56	Elex	Rollenspiel	Piranha Bytes	THQ Nordic	17. Oktober 2017
	Extinction	Action	Iron Galaxy	Maximum Games	1. Quartal 2018
	Fallout 4 VR	Rollenspiel	Bethesda Game Studios	Bethesda Softworks	Oktober 2017
	Fe	Adventure	Zoink	Electronic Arts	1. Quartal 2018
Seite 60	FIFA 18	Sport	EA Sports	Electronic Arts	29. September 2017
	Far Cry 5	Ego-Shooter	Ubisoft Montreal	Ubisoft	27. Februar 2018
	Final Fantasy 7 Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 64	Forza Motorsport 7	Rennspiel	Turn 10 Studios	Microsoft Studios	3. Oktober 2017
	Greedfall	Rollenspiel	Spiders	Focus Home Interactive	2018
	Gwent: The Witcher Card Game EARLY ACCESS	Strategie	CD Projekt	CD Projekt	2. Hälfte 2017
	Halo Wars 2: Awakening the Nightmare	Strategie	343 Industries/Creative Assembly	Microsoft Studios	3. Quartal 2017
	Harvest Moon: Light of Hope	Rollenspiel	Natsume Inc.	Natsume Inc.	31. Dezember 2017
	Hello Neighbor	Action	Dynamic Picels	tinyBuild Games	8. Dezember 2017
Seite 48	Hob	Action-Adventure	Runic Games	Runic Games	26. September 2017
NEU	Jurassic Park: Evolution	Aufbaustrategie	Frontiert Developments	Frontier Developments	3. Quartal 2018
	Kingdom Come: Deliverance EARLY ACCESS	Rollenspiel	Warhorse Studios	Deep Silver	13. Februar 2018
	Lego Marvel Super Heroes 2	Action-Adventure	Traveller's Tales	Warner Bros. Interactive	16. November 2017
NEU	Lost Sphear	Rollenspiel	Tokyo RPG Factory	Square Enix	23. Januar 2018
Seite 70	Marvel vs. Capcom: Infinite	Beat 'em Up	Capcom	Capcom	19. September 2017
	Metal Gear Survive	Mehrspieler-Action	Konami	Konami	1. Quartal 2018

LOST SPHEAR



Das Rollenspiel *Lost Sphear* ist der geistige Nachfolger von *I Am Setsuna*. In einer zerbrechenden Welt müsst ihr die Erinnerungen wiederfinden, mit denen ihr euer Zuhause wieder aufbauen könnt.

JURASSIC PARK: EVOLUTION



Diese Aufbausimulation hat es in sich! Euren Park könnt ihr mit drei verschiedenen Ausrichtungen aufbauen – Wissenschaft, Unterhaltung oder Sicherheit – und dann dementsprechend Aufgaben erfüllen.



NINE PARCHMENTS

In *Nine Parchments* habt ihr die Nase gehörig voll von der Magierakademie und geht in die Welt hinaus, um allerlei Unfug anzustellen. Entwickler Frozenbyte bezeichnen das Actionspiel als Blast 'em Up.



NIOH

Besitzern einer Playstation wird der Titel bekannt vorkommen. Jetzt erscheint das japanisch angehauchte *Nioh* auch für den PC. Nur die Härtesten knacken das Spiel, das schwerer als *Dark Souls* sein soll.

	SPIEL	GENRE	ENTWICKLER	PUBLISHER	RELEASE
	Metro: Exodus	Ego-Shooter	4A-Games	Deep Silver	2018
Seite 36	Mittelerde: Schatten des Krieges	Action-Adventure	Monolith	Warner Bros. Interactive	10. Oktober 2017
	Mount & Blade 2: Bannerlord	Rollenspiel	Taleworlds Entertainment	Taleworlds Entertainment	2017
	Monster Hunter: World	Rollenspiel	Capcom	Capcom	1. Quartal 2018
	Moons of Madness	Advneture	Rock Pocket Games	Rock Pocket Games	März 2018
	Need for Speed: Payback	Rennspiel	Ghost Games	Electronic Arts	10. November 2017
	Nights of Azure 2: Bride of the New Moon	Action-Rollenspiel	GUST Studios	Koei Tecmo	24. Oktober 2017
NEU	Nine Parchments	Action	Frozenbyte	Frozenbyte	Nicht bekannt
	Ni no Kuni 2: Revenant Kingdom	Rollenspiel	Level-5	Bandai Namco	19. Januar 2018
NEU	Nioh	Action-Rollenspiel	Team Ninja	Koei	7. November 2017
	Ori and the Will of the Wisps	2D-Plattformer	Moon Studios	Microsoft Studios	Nicht bekannt
	Outcast: Second Contact	Action-Adventure	Appeal	Bigben Interactive	4. Quartal 2017
	Overkill's The Walking Dead	Action	Overkill Software	Skybound	2018
	Past Cure	Action	Phantom 8 Studios	Phantom 8 Studios	2. Februar 2018
	Phoenix Point	Strategie	Snapshot Games	Snapshot Games	4. Quartal 2018
	Pillars of Eternity 2: Deadfire	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	Nicht bekannt	März 2018
	Pizza Connection 3	Wirtschaftssimulation	Gentlymad	Assemble Entertainment	2. Quartal 2018
Seite 12	Playerunknown's Battlegrounds EARLY ACCESS	Mehrspieler-Action	Bluehole	Bluehole	4. Quartal 2017
	Praey for the Gods	Action-Adventure	No Matter Studios	No Matter Studios	Dezember 2017
	Psychonauts 2	Action-Adventure	Double Fine	Starbreeze Studios	2018
	Quake Champions	Mehrspieler-Shooter	id Software	Bethesda	2017
	Railway Empire	Strategie	Gaming Minds	Kalypso Media	4. Quartal 2017
	Scorn	Action-Adventure	Ebb Software	Ebb Software	2018
	Secret of Mana Remake	Rollenspiel	Square Enix	Square Enix	15. Februar 2018
	Sea of Thieves	Mehrspieler-Action	Rare	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	Seven: The Days Long Gone	Action-Rollenspiel	Fool's Theory	IMGN.PRO	1. Dezember 2017
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues EARLY ACCESS	Rollenspiel	Portalarium	Portalarium	3. Quartal 2017
	Skull and Bones	Action-Strategie	Ubisoft Singapore	Ubisoft	3. Quartal 2018
NEU	Sonic Forces	Jump & Run	Sonic Team	Sega	7. November 2017
Seite 32	South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe	Rollenspiel	Ubisoft San Francisco	Ubisoft	17. Oktober 2017
	Spellforce 3	Echtzeitstrategie/Rollenspiel	Grimlore Games	THQ Nordic	7. Dezember 2017
	Star Citizen EARLY ACCESS	Weltraum-Action	Cloud Imperium Games	Cloud Imperium Games	Nicht bekannt
	Star Wars: Battlefront 2	Ego-Shooter	Dice	Electronic Arts	17. November 2017
	State of Decay 2	Action	Undead Labs	Microsoft Studios	1. Quartal 2018
	State of Mind	Adventure	Daedalic Entertainment	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2018
Seite 68	Steamworld Dig 2	Jump & Run	Image&Form	Image&Form	22. September 2017
	Subnautica	Action	Unknown Worlds Entertainment	Unknown Worlds Ent.	Januar 2018
	Super Lucky's Tale	Jump & Run	Playful	Microsoft Studios	7. November 2017
	Surviving Mars	Aufbaustrategie	Haemimont Games	Paradox Interactive	2018
	System Shock	Action-Rollenspiel	Night Dive Studios	Night Dive Studios	2. Quartal 2018
	The Bard's Tale 4	Rollenspiel	Inxile Entertainment	Inxile Entertainment	2018
	The Crew 2	Rennspiel	Ubisoft Reflections	Ubisoft	16. März 2018
Seite 24	The Evil Within 2	Horror	Tango Gameworks	Bethesda	13. Oktober 2017
	The Inner World: Der letzte Windmönch	Adventure	Studio Fizbin	Kalypso Media	20. Oktober 2017
	The Last Night	Adventure	Odd Tales	Raw Fury Games	2018
Seite 76	Total War: Warhammer 2	Strategie	Creative Assembly	Sega	28. September 2017
	Tropico 6	Aufbaustrategie	Limbic Entertainment	Kalypso Media	2018
	Underworld Ascendant	Rollenspiel	Otherside Entertainment	Otherside Entertainment	4. Quartal 2017
	Vampyr	Action-Rollenspiel	Dontnod Entertainment	Focus Home Interactive	1. Quartal 2018
	Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr EARLY ACCESS	Action-Rollenspiel	Neocore Games	Neocore Games	3. Quartal 2017
	We Happy Few	Action-Adventure	Compulsion Games	Gearbox Publishing	13. April 2018
	Wild West Online	Online-Multiplayer	612 Games	612 Games	3. Quartal 2017
	Wolfenstein 2: The New Colossus	Ego-Shooter	Machinegames	Bethesda	27. Oktober 2017



Sebastian muss sich gegen wahnwitzige Monster behaupten, um seine Tochter Lily zu retten.

Genre: Survival-Horror **Entwickler:** Tango Gameworks **Publisher:** Bethesda Softworks **Erscheinungsdatum:** 13. Oktober 2017 **Preis:** ca. € 60,- **USK:** ab 18 Jahren

The Evil Within 2

Von: Paula Sprödefeld

Endlich ist es wieder soweit. Shinji Mikami lehrt uns in *The Evil Within 2* erneut das Fürchten. Was der Horror-Altmeister dieses Mal vorbereitet hat, erzählen wir euch im Test.

Ein verrückter Künstler, ein Priester und eine Mutter gehen in eine Bar. Das könnte der Anfang eines schlechten Witzes sein, ist aber die Beschreibung der Bösewichte in *The Evil Within 2*. Das Third-Person-Spiel erschien am 13. Oktober für PC, PS4 und Xbox One. Im Test verraten wir euch, ob der Horror-Schocker mit seinem Vorgänger mithalten kann.

Zurück in den STEM

Drei Jahre nach seinen verstörenden Erlebnissen in der Beacon Nervenheilanstalt ist Sebastian Castellanos am Boden angelangt. Er ist Alkoholiker, hat seine Frau Myra und Tochter Lily verloren und seinen Job als Detective beim Krimson City Police Departement noch gleich dazu. Doch ein Licht erscheint am Ende des Tunnels: Juli Kidman, die schon aus dem Vorgänger bekannt ist, meldet sich bei Sebastian, um ihm mitzuteilen, dass seine Tochter Lily noch lebt. Der Detective dachte eigentlich, sie wäre bei einem verheerenden Hausbrand ums Leben gekommen, dabei hat die geheime Organisation Mobius, für die Kidman arbeitet, sie als Versuchskaninchen benutzt und sie schließlich als Kern der STEM-Stadt Union eingesetzt. Sebastian trifft also die Entscheidung, erneut in STEM einzutauchen, um seine Tochter zu retten.

Was ist STEM eigentlich?

Die geheimnisvolle Organisation Mobius hat ihre Hand über allem Schlechten, das Sebastian zugestoßen ist. STEM ist zwar auf Ruviks Mist gewachsen – dem Bösewicht aus dem ersten Teil –, aber Mobius verwendet den Apparat für seine Zwecke. Die Maschine verbindet das Bewusstsein verschiedener Menschen miteinander, braucht aber einen Kern, der das Ganze zusammenhält und auf der sich die Welt innerhalb von STEM stützt. Dafür wurde Sebastians kleine Tochter Lily auserkoren. Doch es ging mal wieder etwas schief, Menschen sind in die idyllische STEM-Kleinstadt Union gerutscht, die dort eigentlich nichts zu suchen haben. Sie haben Lily entführt und die Welt somit instabil gemacht. Durch diese Hölle muss Sebastian durch, um seine verlorene Tochter aus dem einstürzenden Apparat zu befreien.

Helfershelfer

Hineingeschickt wird Sebastian von Juli Kidman, die immer noch für Mobius arbeitet, aber wohl nicht mehr ganz hinter deren Vorhaben steht. Sie hilft Sebastian, besorgt ihm Informationen über verschiedene Personen und versorgt seinen



In Union treiben sich einige Mobius-Agenten herum, die euch ihre Hilfe und Nebenmissionen anbieten.

Leuchtende Gegenstände sind Materialien, die ihr aufsammeln könnt, was ihr auch unbedingt solltet.

Sicherheitsraum mit Ressourcen. Aber nicht nur Kidman unterstützt den Detective bei seiner Mission, auch innerhalb von STEM stößt er immer wieder auf freundliche Mobius-Mitarbeiter, die ihn mit Nebenmissionen, Informationen oder Ressourcen versorgen. Zunächst tritt er ihnen mit viel Skepsis gegenüber – kein Wunder, sie haben ihn in Teil eins ja auch richtig auflaufen lassen. Doch später nimmt er ihre Hilfe an und das zahlt sich aus.

Geballte Power: Stealth und Action

Ihr könnt euch als Sebastian auf zwei Arten durch die Welt von Union bewegen: Seid ihr eher Action-Spieler und liebt das Schießen und Kämpfen, dann ballert euch den Weg zu Lily frei. Mögt ihr es aber lieber leise und größtenteils friedlich, könnt ihr auch fast überall schleichen und munitionssparende Schleichattacken ausführen. Als Pazifist kommt ihr aber in Union leider nicht sehr weit. Für die Bosse solltet ihr dann doch eure Skills im Kampf zumindest etwas erhöhen, denn Schleichen hilft da meist nicht viel.

Um eure Chancen zu steigern, das Ganze zu überleben, gibt es in *The Evil Within 2* auch ein neues Skillsystem. Auf das habt ihr nur in Sebastians Zimmer Zugriff, das als Sicherheitsraum fungiert.

Sebastians Safe Room

Bei der Krankenschwester Tatiana, die schon im ersten Teil Sebastians Sicherheitsraum bewacht hat, könnt ihr Leichenschränke öffnen, um Ressourcen zu erhalten. In Union müsst ihr dazu kleine Statuen zerschlagen und bekommt dafür Leichenschrankschlüssel.

Aber das ist nicht alles, was ihr in Sebastians Zimmer findet. Auch die Werkbank ist dort vertreten, an der ihr Munition und Heilvorräte herstellen oder eure Waffen verbessern könnt. Zur Herstellung von Munition und Heilvorräten müsst ihr natürlich in der Welt immer wieder Ausschau nach Ressourcen halten. Schießpulver und Kräuter sind genauso wichtig wie Nägel, Sicherungen und Rohre. Gegenstände, die ihr aufsammeln könnt, leuchten, so sind sie kaum zu verfehlen. Es ist empfehlenswert, immer genug Munition herzustellen, wenn ihr in einem Sicherheitsraum seid. Die ist nämlich rar in Union und ohne Werkbank verbraucht ihr beim Craften viel mehr Ressourcen. Im Notfall, wenn euch die Munition ausgehen sollte, ist das aber auch möglich.

Zur Verbesserung eurer Waffen braucht ihr Waffenteile. Es gibt normale Waffenteile, die findet ihr oft oder Gegner lassen sie fallen. Aber es gibt auch hochwertige Waffenteile, um eine neue Stufe freizuschalten. Mit den normalen Waffenteilen könnt ihr dann Feuerkraft, Magazingröße, Feuerrate und Nachladezeit beeinflussen. Später, bei der Hüter-Armbrust, könnt ihr auch Reichweite, Ladezeit und die einzelnen Bolzen verbessern.

Eine weitere Attraktion des Safe Rooms ist der Schießstand. An ihm habt ihr in den beiden Modi Schießstand und Kettenangriff die Gelegenheit, Highscores zu knacken und dadurch eine große Menge Ressourcen zu erhalten. Im Schießstandmodus schießt ihr auf Zielscheiben, die sich teilweise bewegen. Es gibt verschiedene Schwierigkeitsstufen, in denen ihr unterschiedliche Belohnungen bekommt. Der Kettenangriffsmodus ist ein wenig anders. Ihr habt zunächst 30 Sekunden Zeit, gewinnt aber durch das Schießen auf Sanduhren zusätzliche Sekunden. Schießt gleichfarbige Blöcke ab, um Punkte zu erhalten. Jedoch nicht die X-Felder, die ziehen euch wieder Punkte ab. Erreicht ihr einen hohen Highscore, erhaltet ihr grünes Gel, Waffenteile oder andere Ressourcen. Es lohnt sich hier ab und zu reinzuschauen, um die eigenen Vorräte ein wenig aufzustocken.

Im Safe Room existiert außerdem natürlich noch ein Speicherpunkt, wo ihr euren Spielstand in einem der zehn Speicherslots unterbringen könnt. In Sebastians Büro findet ihr zusätzlich Information, die Kidman euch schickt: über Mobius-Agenten und die Fieslinge, die ihr bekämpfen müsst.

Oberbösewichte vom Dienst

In dem zu Anfang erwähnten schlechten Witz stecken die Bösewichte in *The Evil Within 2*. Stefano Valentini ist der erste. Der ehemalige Kriegsfotograf verlor ein Auge im Krisengebiet und war danach nie wieder er selbst. In STEM erschafft er Monster, denen sich Sebastian stellen muss. Die Obscura, eine widerliche Gestalt aus alter Kamera und mehreren Beinen ist sein Liebling. Sie stöhnt euch im Kampf erst mal die Ohren voll. Pa-



Das Waffenupgrade ist sehr wichtig, wenn ihr euch später gegen schwierigere Gegner durchsetzen wollt.

DAS NEUE SKILLSYSTEM IN *THE EVIL WITHIN 2*

Die Fähigkeiten von Sebastian könnt ihr in *The Evil Within 2* mit dem neuen Skillsystem verbessern. Das wollen wir eucht deshalb ausführlicher erklären.

Wenn ihr zum ersten Mal zu Krankenschwester Tatiana kommt, zeigt sie euch das Upgradesystem für die Fähigkeiten von Sebastian. Wenn ihr auf das Whiteboard klickt, wird euch ein Fünfeck angezeigt. Jede Ecke bezeichnet einen Bereich: Gesundheit, Athletik, Heilung, List und Kampf. In ihnen könnt ihr dann unterschiedliche Skills freischalten, wozu ihr das grüne Gel benötigt, das ihr entweder bei besiegten Gegnern oder versteckt in Union findet.

Fangen wir mit der Gesundheit an. Die solltet ihr immer möglichst hoch skillen. Erweitert vor allem eure Zähigkeit, sie steigert eure Lebensanzeige, sodass Sebastian nicht sofort das Zeitliche segnet. Athletik ist auch ein wichtiger Bereich, den ihr nicht umgehen solltet. Steigert Sebastians Ausdauer, damit er über einen längeren Zeitraum hinweg sprinten kann. Zusätzlich könnt ihr auch seine Reflexe verbessern. So steigt die Chance, dass er automatisch manchen Angriffen ausweicht. Heilung gibt euch die Möglichkeit, Sebastians Regenerationsfähigkeiten zu stärken. Wenn ihr den Skill Behandlung freischaltet, heilen ihn Spritzen mehr. Außerdem gibt es den speziellen Skill Schnelle Erholung, der Sebastians Lebensanzeige bis zu einem Punkt schneller wieder auffüllt, wenn er kurz vor dem Tod steht. Die Zweite Chance ist noch ein spezieller Skill. Sebastian benutzt automatisch eine Spritze, anstatt zu sterben. List ist sehr wichtig in Union. Auch wenn ihr euch entscheidet, eher frontal auf die Gegner zuzugehen, solltet ihr ein paar der Skills ausbauen. So könnt ihr eure Geräusche mit Unauffälligkeit reduzieren oder auf den schnellen Schleichangriff skillen. Wenn ihr den Stealth-Stil bevorzugt, solltet ihr diesen Bereich und die Athletik am meisten beachten. Der Kampf ist auch wichtig, vor allem gegen Bosse kommt ihr nur mit Schleichen nicht unbedingt an. Verbessert hier zumindest die ruhige Hand und die Schusshaltung, um einen sicheren Stand zu haben. Wenn ihr den Kampf-Stil mögt, baut zum Beispiel den Spezial-Skill Kugelhagel aus, um den Gegnern auch wirklich was entgegensetzen zu können.



Das neue Skillsystem ist übersichtlicher und bietet mehr Möglichkeiten als im Vorgänger.

ter Theodore gesellt sich nach Stefano zum Geschehen dazu und ist ein klassischer, fanatischer Priester, der gerne mit Feuer spielt. Zum Ende hin erwarten euch dann noch einige Gegner, die es so richtig in sich haben, aber wir wollen ja nicht zu viel verraten. So viel sei gesagt: Nachdem ihr Stefano besiegt, wird *The Evil Within 2* noch mal ein ganzes Stück schwerer. Die Straßen von Union werden von stärkeren Gegnern gesäumt und so leicht wird das Durchkommen dann nicht mehr.

Das Mark

Praktischerweise hat die Geheimorganisation Mobius eine Möglichkeit in den STEM-Apparat eingebaut, sich quasi hinter den Kulissen zu bewegen. Im sogenannten Mark gelangt ihr von einem Gebiet ins andere, da Union bereits stark auseinandergebrochen ist und Teile der Stadt wegbrechen. Die von der Organisation geschaffenen Tunnelgänge sind zwar auch stark in Mitleidenschaft gezogen und voller Mutanten, aber anders kommt ihr nicht von Punkt A nach Punkt B. In den sicheren Mobius-Unterschlüpfen findet ihr meist einen Port-Computer, der euch in das Mark bringt und später auch wieder hinaus.

In den Unterschlüpfen gibt es außerdem immer eine Kaffeemaschine, die eure komplette Gesundheit wiederherstellt. Zusätzlich findet ihr Mobius-Kisten, in denen sich Ressourcen befinden, was in der Welt von *The Evil Within 2* immer praktisch ist.

Der Kommunikator

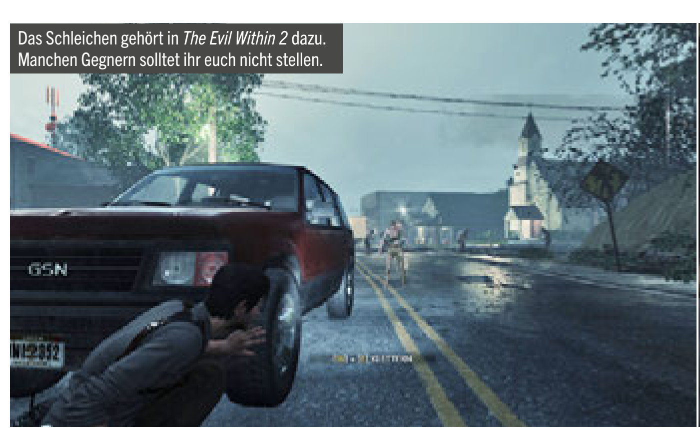
Durch die neue, offenere Welt der Stadt Union kann es schnell passieren, dass ihr euch verlauft. Da schafft der Kommunikator Abhilfe. Das neue Gerät ist gleichzeitig Karte, Informationslieferant und Kommunikationsmittel. Auf der Karte könnt ihr eure Ziele sehen, euch Wegpunkte setzen und geeignete Verstecke finden. Außerdem habt ihr einen Überblick über eure aufgefundenen Briefe, Akten und Computerdateien, die ihr nochmal lesen könnt, um mehr über die Hintergründe der Geschichte herauszufinden. Wenn ihr mal in einer Notlage seid, steht euch Juli Kidman mit Rat und Tat zu Seite. Sie agiert außerhalb des STEM und füttert euch mit Informationen zu Union, Lily und euren Gegnern.

Ausgewogenes Gameplay

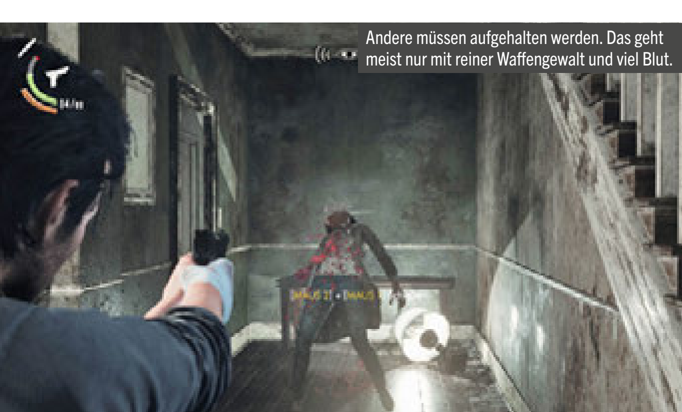
Action und Stealth sind in *The Evil Within 2* wesentlich ausgewogener als im Vorgänger. Ihr werdet auch weniger fast schon unfaire Passagen finden, die dem ersten Teil einen gewissen Frustfaktor verliehen haben. Zusätzlich zum Schleichen und Ballern gibt es in *The Evil Within 2* aber auch noch andere Spielelemente, die das Geschehen auflockern. Die Minispiele in Sebastians Zimmer wurden ja schon erwähnt, doch auch kleinere Rätsel lassen sich in der Welt von Union finden. Um Türen zu entriegeln, müsst ihr zum Beispiel bei Sicherungskästen vier Schalter in der richtigen Reihenfolge aktivieren oder Frequenzen an einem Monitor im Gleichgewicht schwingen lassen. Dabei sitzen euch immer die widerwärtigen Monster von Union im Nacken. Zwar sind die Rätsel nicht unbedingt schwer, sie kommen aber oft als interessante Überraschung, an Stellen, wo man sie in der Regel nicht erwartet.

Außen hui, innen pfui?

Optisch und auch spielerisch ist *The Evil Within 2* durchaus ansprechend. Vergleichbar ist es mit *Resident Evil 7: Biohazard*, was kein Wunder ist. Shinji Mikami hat ja auch die *Resident Evil*-Reihe deutlich geprägt. Technisch läuft das Survival-Horror-Spiel durchaus gut. Verwendet wurde diesmal die STEM-Engine (nein, kein Scherz!), die aus der idTech 5 weiterentwickelt wurde. Die idTech 5 wurde im Vorgänger benutzt. Leider müssen



Das Schleichen gehört in *The Evil Within 2* dazu. Manchen Gegnern solltet ihr euch nicht stellen.


Andere müssen aufgehalten werden. Das geht meist nur mit reiner Waffengewalt und viel Blut.


Trinkt zur Entspannung ab und zu einen Kaffee. Vor allem weil er Sebastians Gesundheit wiederherstellt.


Am Schießstand könnt ihr mal so richtig den Frust rauslassen und tolle Belohnungen erspielen.


Die vielen Bossgegner haben es so richtig in sich. Da müsst ihr schon strategisch vorgehen.

die Texturen öfter einmal nachladen, was vor allem beim Schleichen irritiert, ansonsten spielt sich *The Evil Within 2* ruckelfrei. Das Spiel lässt sich sowohl über Maus und Tastatur als auch mit angeschlossenem Gamepad einwandfrei steuern.

Erneut begeistert vor allem das Kreaturendesign. Hier haben sich die kreativen Köpfe bei Tango Gameworks wieder einmal nichts nehmen lassen. Da sind die Albträume von Guardian und Effigy schon programmiert.

Auch bei der Story hat sich Tango diesmal mehr Mühe gegeben. Trent Haaga, der im Vorgänger nur für Informationsschnipsel verantwortlich war, übernahm diesmal die Handlung, Charaktere und alles, was ihr hören und lesen könnt. Das verhindert aber leider nicht, dass die Story zum Ende hin – wie auch im ersten Teil – etwas zu verquer wird. Da hätte es besser funktioniert, früher einen Schlussstrich zu ziehen.

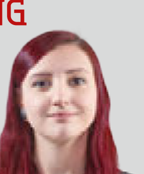
Horror braucht Grenzen

Das ist auch das allgemeine Problem von *The Evil Within 2*. Zwar ist die offenere Weltgestaltung im Vergleich zum Vorgänger angenehm und gibt dem Spieler mehr Freiheiten. Das ist es jedoch auch, was dem Spiel nach einer gewissen Zeit den Horroraspekt nimmt, ähnlich wie bei dem im Frühjahr erschienenen *Outlast 2*. Irgendwann gewöhnt sich der Spieler an die Monster, an das Gameplay und dann reizt nur noch die Story. Wenn die dann auch noch etwas zu wahnsinnig ist, geht schnell das Interesse flöten. Das heißt nicht, dass *The Evil Within 2* am Ende schlecht wird. Das Spiel hat noch einige coole Momente, aber die Luft ist irgendwie raus. Schade, denn genau das wollten Mikami, Director John Johanas und Autor Trent Haaga schaffen: eine Rückbesinnung auf die frühen Survival-Horror-Spiele und vor allem, dass der Spieler genauso wie Sebastian die Furcht spürt, die ihn in STEM zu Anfang noch zu erdrücken droht. Die kann *The Evil Within 2* im weiteren Spielverlauf nicht mehr ganz so erzeugen wie noch zu Beginn. Trotzdem: Shinji Mikamis neues Horror-Survival-Spiel bietet tolle Story-Momente, interessantes und abwechslungsreiches Gameplay und eine schöne Portion Gedärmegesplatter und eklige Monster. Wer sich schon mal einstimmen will, sollte sich den Film *Session 9* ansehen. Den empfiehlt Autor Haaga persönlich für alle *The Evil Within*-Fans. ❑


Über alles wacht zu Anfang noch Stefanos gigantisches Auge. Ihr seid niemals unbeobachtet.

MEINE MEINUNG

Paula Sprödefeld



„Gedärmegesplatter und 'ne coole Story. Gefällt mir!"

Shinji Mikami ist ein Meister seines Fachs, das ist absolut keine Frage. Neben *Resident Evil* und *Devil May Cry* hat er mit *The Evil Within* bereits eine neue Reihe geschaffen, die weltweit Fans begeistert. Mich übrigens auch. Teil eins hat mich schon überrascht. Obwohl die Charaktere nicht ganz so viel Innenleben hatten, wie ich es mir als Storyfan gewünscht hätte, waren Gameplay und Handlung eine solide Einheit. Das letzte Drittel hat mich zwar ein wenig enttäuscht, aber nichtsdestotrotz war *The Evil Within* ein sehr gutes Survival-Horror-Spiel. Das sieht beim zweiten Teil jetzt nicht anders aus, denn *The Evil Within 2* sorgt mit einer schaurig schönen Atmosphäre, schrecklichen Mutanten und einer interessanten Story für viel Spaß. Aber auch hier hat irgendwann der Schlussstrich gefehlt. Horrorspiele sollten nicht zu lang sein, denn ansonsten geht der wichtigste Aspekt an ihnen verloren: die Angst. Die hatte ich nämlich gegen Ende kaum mehr, das Schleichen wurde allmählich auch eher zur Qual als zur spannenden Reise durch Union. Trotzdem wollte ich nicht aufhören zu spielen, denn auch wenn die Story von *The Evil Within 2* etwas wirr wurde, wollte ich trotzdem das Ende erfahren. Und es lohnt sich, glaubt mir!

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiches Gameplay
- ➕ Interessante Story
- ➕ Tolles Monsterdesign
- ➕ Offenere Welt mit viel Erkundungspotenzial
- ➕ Großartig geschriebene Charaktere
- ➕ Spannende Nebenmissionen
- ➕ Minispiele, die einen ewig beschäftigen können
- ➖ Horroraspekt verliert nach einer Zeit seine Wirkung
- ➖ Große Munitionsknappheit, wenn man auf das Erkunden verzichtet

WERTUNG 85

Cuphead

Die einzigartige Optik fängt den Animationsstil der 1930er-Jahre exzellent ein – der Indie-Titel ist eines der schönsten Spiele der letzten Jahre.

Genre: Action **Entwickler:** Studio MDHR Entertainment **Publisher:** Studio MDHR Entertainment **Erscheinungsdatum:** 29. September 2017 **Preis:** ca. € 20,- **USK:** ab 6 Jahren

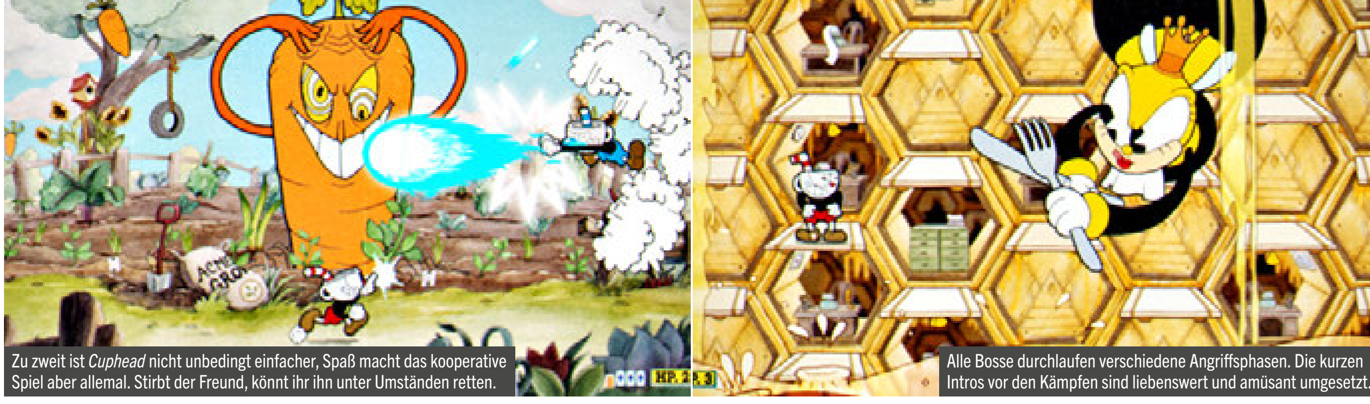
Von: Katharina Reuß

Hoch die Tassen! *Cuphead* ist nach jahrelanger Entwicklungszeit endlich erschienen und verzaubert mit einzigartigem Charme.

Cuphead und Mugman führen ein beschauliches Leben, jedenfalls bis die beiden ein zwielichtiges Kasino entdecken und dort ihre Seelen an Satan verschachern. So ist das eben, wenn man mit dem Teufel Geschäfte macht: Raus aus dem diabolischen Deal kommen die Helden nur, wenn sie die Schulden der restlichen Bewohner der Inkwell-Inseln eintreiben. Egal ob Bienenkönigin, Killerroboter oder dreiköpfiger Drache – keiner der Schuldner tilgt seine Verbindlichkeiten freiwillig.

Rennen, schießen, sterben

Der Fokus von *Cuphead* liegt auf Bosskämpfen, von den sidescrollenden Run&Gun-Levels gibt es nur eine Handvoll. Im Vergleich zu den stets in mehreren Phasen stattfindenden, verrückten Auseinandersetzungen verblasst ein Großteil der Laufabschnitte, obschon auch dort herausragende Momente im Gedächtnis bleiben – etwa, wenn *Cuphead* in einem Gruselkabinett an der Decke spaziert oder von einem Troll durch eine Ruine verfolgt wird. Das Bewegungsrepertoire der Helden ist perfekt auf die Anforderungen abgestimmt: Die beiden schießen, springen und legen per Boost Entfernungen zurück. Drückt ihr die Sprungtaste, sobald ihr auf pink markierten Objekten landet, wird eure Superleiste aufgeladen, mit ihr entfesselt ihr besonders starke Attacken. Dankenswerterweise ist die Steuerung komplett konfigurierbar; mit Controller liegt der Sprint von Haus aus auf der Y-Taste und das Fixieren des Helden auf LB – keine gute Idee. Von versteckten Münzen kauft ihr euch bei Händler Porkrind neue Waffen (etwa zielsuchende Geschosse oder Kugeln mit Streuschaden) und Hilfsmittel wie zusätzliche Herzcontainer. Ab und an seid ihr nicht zu Fuß, sondern über den Wolken im Flugzeug unterwegs. Zu den beiden Waffenoptionen und dem Boost kommt in diesem Setting die Möglichkeit, zu schrumpfen, um einfacher auszuweichen. Feuerkraft und Reichweite sind in Miniaturgestalt aber eingeschränkt. Schnelle Erfolge sind selten in *Cuphead*, der Kern des 2D-Spektakels besteht aus dem Verinnerlichen der Boss-An-



Zu zweit ist *Cuphead* nicht unbedingt einfacher, Spaß macht das kooperative Spiel aber allemal. Stirbt der Freund, könnt ihr ihn unter Umständen retten.

Alle Bosse durchlaufen verschiedene Angriffsphasen. Die kurzen Intros vor den Kämpfen sind liebenswert und amüsant umgesetzt.



In der Oberwelt trefft ihr auf unterschiedliche NPCs. Manche geben euch Spielhinweise.

Dieser Troll ist einer der wenigen Gegner, die ihr nicht per Schusswaffe besiegen könnt.

Bei vielen Charakteren erkennt man die Inspirationsquelle – Cala Maria etwa erinnert an Betty Boop. Müde Kopien klassischer Figuren trefft ihr jedoch nie.

griffsmuster – und das kann mitunter eine Weile dauern, abhängig von eurer Genreerfahrung. Bloßes Auswendiglernen alleine führt jedoch nicht zwangsläufig zum Sieg, dafür sorgen die Zufallselemente. Viele Bosse kombinieren Attacken und viele Geschosse verhalten sich randomisiert. Gelegentlich führt das zu unvermeidbaren Treffern, im Großen und Ganzen ist der Schwierigkeitsgrad von *Cuphead* für Genreverhältnisse aber absolut in Ordnung, zumal ihr die Wahl zwischen mehreren Stufen habt. Ab und zu sorgt ein Design-Sünden-Duo für unnötigen Frust: Bei einigen Arenen verdecken Objekte im Vordergrund das Geschehen und die Hitboxen einiger Bosse entsprechen nicht deren Silhouette. Außerdem gibt es vereinzelte Bugs, die meiste Zeit über läuft *Cuphead* aber einwandfrei und flüssig.

Verteufelt schön

Abhängig von eurem Geschick werdet ihr fünf bis sieben Stunden mit eurem teuflischen Job beschäftigt sein, solltet ihr Interesse an den freischaltbaren Inhalten haben, kommen noch ein paar Stunden obendrauf. Erfolge fühlen sich in *Cuphead* befriedigend und verdient an, zumal es Freude bereitet, festzustellen, wie man mit der Zeit immer besser mit den Herausforderungen klarkommt. Einen großen Teil der Faszination macht selbstverständlich auch die einzigartige Gestaltung des Spiels aus: Mit unglaublich viel Liebe zum Detail fängt *Cuphead* wie kein anderer Titel den Charme klassischer Animation aus den 1930er-Jahren ein. Die Authentizität verdankt das Spiel handgemalten Hintergründen und klassischer Animation, beides teuer und zeitaufwendig, weshalb der heißersehnte Titel mehrmals verschoben werden musste. Zur bombastischen Optik kommen zeitgenössisch klingende, aber extra für das Spiel komponierte Jazz- und Ragtime-Stücke. Die Kreativität macht nicht bei der grafischen Umsetzung Halt, weitab von langweiligen Allerweltsgegnern brennt *Cuphead* ein Feuerwerk kreativer Boss-Ideen ab, bei dem andere Titel vor Neid erblassen: Wo sonst bekämpft ihr eine feuerspuckende Zigarre im Aschenbecher oder eine renommierte Theaterschauspielerin, der ihr euch ein ganzes Stück über in vier verschiedenen Bühnenbildern stellen müsst? Trotz der offensichtlichen Qualitäten wird *Cuphead* wegen der starken Orientierung an Klassikern und einem vergleichsweise hohen Schwierigkeitsgrad jedoch nicht jedem Jump&Run-Fan gefallen. Enger als mit *Rayman* und *Mario* ist der Titel mit *Mega Man*, *Metal Slug* und *Contra* verwandt – wer damit kein Problem hat, sollte aber schleunigst den schmutzigen Deal mit dem Teufel eingehen! ❑



Der allererste Boss ist vergleichsweise langweilig gestaltet. Dennoch solltet ihr ihn nicht unterschätzen.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Jung und schön, aber im Herzen ziemlich alt. “

Tricktechnik ist heutzutage in erster Linie kostengünstig und hässlich. Zwischen all den abscheulichen Flash- und 3D-Animationen macht *Cuphead* eine unverschämt gute Figur. Aber Qualität kostet, was sich unter anderem daran bemerkbar macht, dass sich die Entwickler verschulden mussten, um ihr Projekt fertigzustellen. Auf jeden Fall ist das Ergebnis phänomenal schön und ein einzigartiges Erlebnis voller Kreativität und Charme. Es wäre wundervoll, wenn *Cuphead* nicht nur Spiele wie *Contra*, sondern auch klassische Animation wieder salonfähig machen würde. Auch der Preis ist fair und ich freue mich, dass *Cuphead* ohne DLC komplett ist.

PRO UND CONTRA

- ➕ Einzigartige, umwerfende Optik
- ➕ Gegnergestaltung sprüht vor Kreativität
- ➕ Wundervolle Animationen
- ➕ Unterschiedliche Fähigkeiten
- ➕ Unkomplizierter Koop-Modus
- ➕ Viele, aber nicht zu offensichtliche Hommagen an Künstler, Cartoon-Figuren und andere Videospiele
- ➕ Hervorragende Musikuntermalung
- ➕ Colorbleed-Effekt lässt sich ausschalten
- ➕ Bosse erfordern unterschiedliche Vorgehensweisen und Waffen
- ➕ Tolle Erfolgserlebnisse
- ➕ Mehrere Schwierigkeitsgrade
- ➕ Schöne freispielbare Geheimnisse
- ➕ Präzise Kontrolle
- ➕ Steuerung konfigurierbar
- ➖ Vordergründe verdecken manchmal das Spielgeschehen
- ➖ Run&Gun-Level teilweise öde
- ➖ Hitboxen entsprechen nicht immer der Silhouette der Bosse
- ➖ Gelegentliche Bugs
- ➖ Keine deutschen Texte
- ➖ Letzter Bosskampf vergleichsweise enttäuschend



Das tolle Artdesign zieht sich durchs gesamte Spiel und ist ein großer Pluspunkt.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Airship Syndicate
Publisher: THQ Nordic
Erscheinungsdatum: 3. Oktober 2017
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 12 Jahren

Battle Chasers: Nightwar

Die Mischung macht's: Das Entwicklerstudio Airship Syndicate kombiniert westliches Artdesign à la *Darksiders* mit japanischer Rundentaktik. Doch geht der Mix auch auf?

Wir befinden uns im Jahr 1998. Der amerikanische Comiczeichner Joe Madureira hat mit der Serie *Battle Chasers* gerade einen sensationellen Meilenstein geschaffen. Das düstere Fantasywerk begeistert nicht nur durch seine finstere wie detaillierte Welt, sondern auch durch seine aufwendigen Zeichnungen, die mit bulligen Rüstungen, muskelbepackten Monstern und voluminösen Rundungen sofort ins Auge fallen. Der Erfolg ist jedoch nicht von langer Dauer, drei Jahre später muss Madureira aufgrund immer größerer Veröffentlichungsabstände mit Ausgabe 9 vorläufig beenden. Wir springen ins Jahr 2017: *Battle Chasers* befindet sich nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne in Form eines Computerspiels wieder in aller Munde und möchte neben den alten Comicfans vor allem Freunde des Genres rundenbasierter JRPGs für sich begeistern. Ein passender Gedanke, immerhin lieferten diverse Serien aus Nippon bereits die artistische Vorlage für Madureiras Comic.



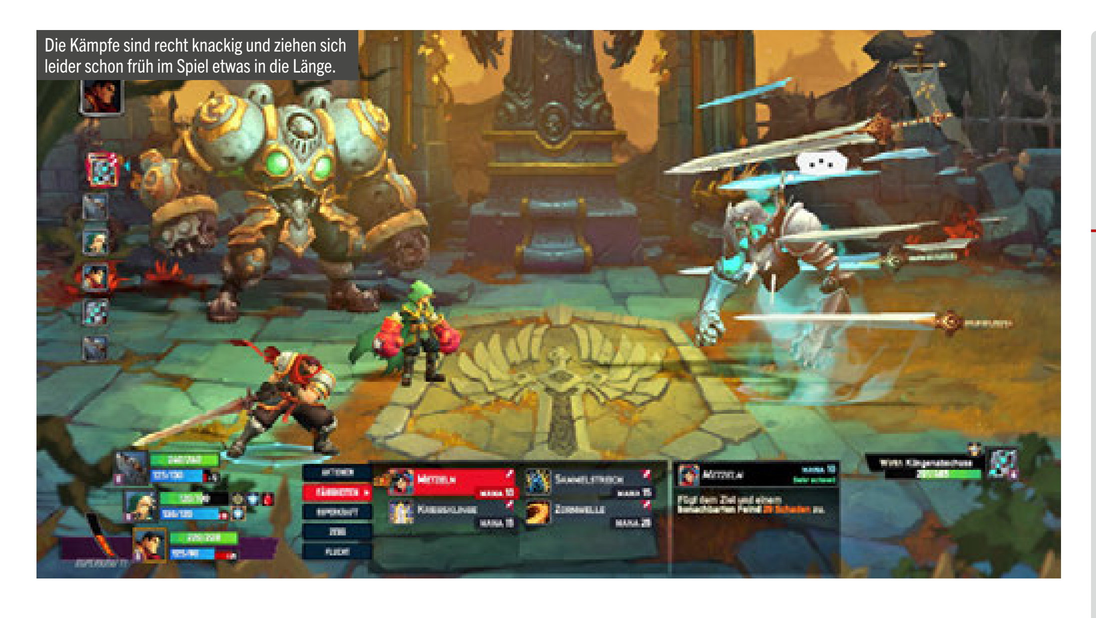
Auf der stilvollen, wenn auch etwas sterilen Karte steuert ihr Dungeons und andere Gebiete an.



Vom Papier auf die Festplatte

Wer das gedruckte Original kennt, wird mit den Charakteren sofort vertraut sein, denn alle Hauptfiguren haben ihren Weg nach *Nightwar* gefunden. Nach dem Verschwinden ihres Vaters ergreift die junge Gully seine mächtigen Kampfhandschuhe und macht sich, in Begleitung ihrer Kameraden Garrison, Calibretto, Monika und Knolan, auf die Suche nach ihm. Das Luftschiff der Truppe wird allerdings über der mysteriösen Halbmondinsel angegriffen und zur Notlandung gezwungen, woraufhin sich die Helden aus den Augen verlieren. Erst später im Verlauf des Abenteuers wird klar, dass eine geheimnisvolle Totenbeschwörerin ihre Klauen im Spiel hat. Zugegeben, *Nightwar* punktet nicht unbedingt mit dem innovativsten Plot und bleibt bei der Charakterentwicklung die meiste Zeit über ebenfalls sehr oberflächlich. Dafür setzt das Spiel seine Prioritäten lieber klar auf das Gameplay.

Auf einer Übersichtskarte steuert ihr die Heldentruppe über feste Knotenpunkte durch die Spielwelt, was durch die vorgegebenen Pfade ein wenig an eine Art Brettspiel erinnert. Zufallskämpfe gibt es keine, dafür könnt ihr der Konfrontation auf dem Weg vor euch nicht ausweichen. Sobald die Schwerter gezückt werden, wechselt das Geschehen in die Kampfansicht, wo sich Freund und Feind gegenüber-



Die Kämpfe sind recht knackig und ziehen sich leider schon früh im Spiel etwas in die Länge.

stehen. Bis zu drei Helden können gleichzeitig an einem Gefecht teilnehmen und jeder bringt seine persönlichen Stärken mit. Gully übernimmt ihrer zierlichen Gestalt zum Trotz die Rolle des Tanks, Garrison hingegen konzentriert sich vollends auf die Offensive.

Beeindruckende Kämpfe

Die Reihenfolge, wann welche Figur eine Aktion ausführen kann, wird mithilfe des Initiativesystems ermittelt, das auf der linken Seite des Bildschirms angezeigt wird. Wichtig ist hierbei aber auch, ob euer gegenwärtig ausgewählter Charakter Aktionen oder Fähigkeiten einsetzt. Erstere werden sofort ausgeführt und sind im Wirkungsgrad nicht allzu kampfentscheidend. Fähigkeiten hingegen erfordern neben Mana-Einsatz auch ein bisschen Vorbereitungszeit. Der Pool an magischer Energie ist das ganze Spiel über recht begrenzt, weshalb ihr ausgiebig Gebrauch vom Kraftreservefeature machen solltet. Für einfache Angriffe füllt sich so nämlich eine Art rotes Bonus-Mana, das ihr nur für den aktuellen Kampf nutzen könnt. Hierdurch steht man jederzeit vor kniffligen Entscheidungen. Soll man zunächst seine Reserven aufbauen? Oder lieber gleich mit mächtigen, aber kostenintensiven Fähigkeiten in die Vollen gehen? Gepaart mit unzähligen Talenten, über 150 verschiedenen Gegnern und tollen Animationen ist der rundenbasierte Kampf klar das Hoheitsgebiet von *Battle Chasers: Nightwar*.

Probleme weist das Spiel aber bei der eigenen Ausbalancierung auf. Spätestens ab dem dritten der insgesamt acht Hauptdungeons treten vermehrt deutlich stärkere Gegnerscharen auf, die eurer Truppe klar überlegen sind. Ohne ausuferndes Grinden ist gegen die sehr harten Bossgegner kein Blumentopf zu gewinnen. Auch bessere Ausrüstung findet sich in *Nightwar* erheblich schwieriger, als man zunächst glauben mag – oder sie ist aufgrund spärlich verteilter Goldhaufen kaum zu bezahlen. Fehlende Komfortfunktionen wie etwa das Beschleunigen des Kampfgeschehens, wenn man gegen klar unterlegene Feinde antritt, untermauern das ohnehin schon langsame Spieltempo – gut ein Viertel der rund 25 Stunden Spielzeit fließt ohne Übertreibung in den nötigen Grind. Klar, Animationen und Spielumgebung sind sehr hübsch – aber dies ist kein Grund, das Tempo des Spiels dermaßen herunterzudrosseln.

Akustische Debuffs

Wo wir das Thema Geschwindigkeit gerade schon ansprechen: Im Gegensatz zur Konsolenvariante, die besonders in den erkundbaren Dungeons, Tavernen und sonstigen Zwischenabschnitten bei der Performance gerne mal in die Knie geht, bleibt das Geschehen in der PC-Version jederzeit flüssig. Die Musikuntermalung schwächelt dagegen etwas. Zwar werden ungewöhnliche Klänge mit einer Mischung aus japanischer Geige und Electrosounds geboten, doch wirklich motivierende Tracks für das Kampfgeschehen sind eine absolute Seltenheit. Auch überzeugen längst nicht alle deutschen Sprecher, ausgerechnet Hauptcharakter Gully kommt zu gezwungen und übermotiviert rüber. Eine nicht ganz saubere Abmischung bei der Lautstärke sorgt für weiteren Frust im Gehörgang, trübt den Spielspaß in seiner Gesamtheit aber glücklicherweise nur unwesentlich. ❑

MEINE MEINUNG

Marco Cabibbo



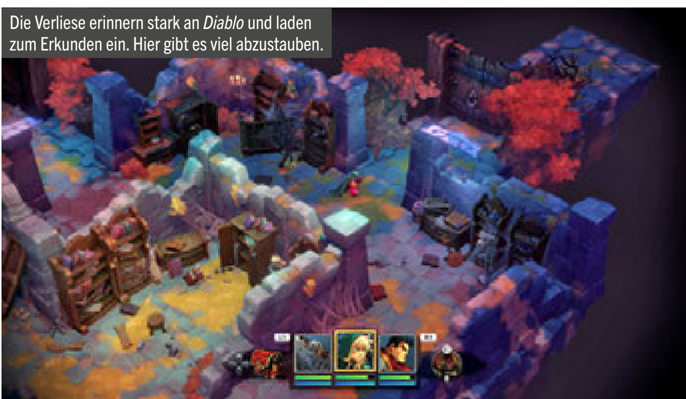
„Genau mein Genre, aber nicht ganz mein Spiel."

Sei es nun *X-COM*, *Final Fantasy Tactics* oder *Etrian Odyssey*: Sobald ich in einem Taktik-Rollenspiel die Möglichkeit bekomme, meinen nächsten Zug genauestens zu planen, fühle ich mich sofort pudelwohl. *Battle Chasers: Nightwar* entspricht daher genau meiner Kragenweite, patzt auf lange Sicht aber leider bei den taktischen Möglichkeiten und den Komfortfunktionen, die ich bei diesem Genre mittlerweile voraussetze. Wo *Nightwar* sein spielerisches Potenzial nicht ganz ausschöpft, geht es wenigstens optisch in die Vollen und macht aus jeder Auseinandersetzung ein wahres Kunstwerk. Obendrauf gibt es noch zufallsgenerierte Dungeons, gut miteinander harmonierende Charaktere und umfangreiche Craftingoptionen. Wer wieder mal etwas Klassisches spielen möchte, darf bei *Nightwar* einen zweiten Blick riskieren.

PRO UND CONTRA

- ➕ Wunderschön gezeichnete Spielwelt
- ➕ Detailreiche Charaktere aus der Comicvorlage
- ➕ Klassische, rundenbasierte Kämpfe
- ➕ Sechs verschiedene Charaktere mit jeweils zwei Spezialisierungen
- ➕ Acht große, zufallsbasierte Hauptdungeons
- ➕ Über 150 abwechslungsreiche Gegnervariationen
- ➖ Schon früh im Spiel ist viel Grinden notwendig
- ➖ Rahmenhandlung insgesamt sehr belanglos
- ➖ Spielerisch teilweise etwas zu altbacken
- ➖ Deutsche Sprachausgabe durchwachsen
- ➖ Spieltempo sehr gering
- ➖ Stark schwankender Schwierigkeitsgrad





Die Verliese erinnern stark an *Diablo* und laden zum Erkunden ein. Hier gibt es viel abzustauben.



Mit genügend Gold – wovon ihr immer zu wenig habt – könnt ihr eure Stadt mit der Zeit ausbauen.

Coon und Freunde: Die Superhelden sind auf der Suche nach einer hässlichen vermissten Katze.

South Park
Die rektakuläre Zerreißprobe

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Ubisoft San Fransisco
Publisher: Ubisoft
Erscheinungsdatum: 17. Oktober 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 16 Jahren

Von: Katharina Reuß

Alles für den Arsch: Gesegnet mit magischen Furzkräften kämpft ihr gegen die Unterwelt von South Park.

Fantasy? Total out, das spielt doch heute niemand mehr. Statt Vibratorklingen und Pizzakartonschilden zücken die Jungs und Mädels in South Park Handys, Bohrer und Ketchup-Beutelchen, denn in *Die rektakuläre Zerreißprobe* stehen Superhelden wie Captain Diabetes, Tupperware und The Human Kite (der menschliche Drachen) im Scheinwerferlicht. Ihr selbst verkörpert abermals den Neuen – ein Kind, das gerade erst nach South Park gezogen ist und Anschluss bei den ansässigen Gören sucht. Dabei seid ihr weit mehr als ein normaler Hosenscheißer. Ihr und eure Eltern bergen ein dunkles Geheimnis und eure übermenschlichen Furzfähigkeiten haben die Macht, die Welt aus den Angeln zu heben …

Coon and friends

Cartman (alias The Coon) hat große Franchise-Pläne für sein Superheldenteam: Kinofilme, Serien, Spielzeug. Am nötigen Kapital fehlt es jedoch, weshalb sich die Heldentruppe entschließt, dem Verschwinden der hässlichen Katze Scrambles auf den Grund zu gehen. Als Finderlohn winken immerhin 100 Dollar! Allerdings hat Freedom



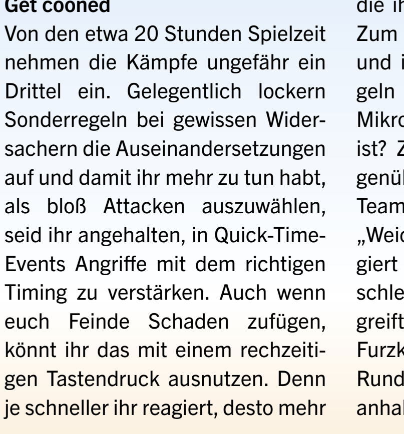
Erst mal einen abseilen: Ihr könnt jede Toilette in South Park benutzen. Jederzeit!

WIESO PS4-BILDER?

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe traf erst kurz vor Redaktionsschluss ein. Während wir auf die PC-Version bislang nur einen Blick für die Technik werfen konnten, haben wir die PS4-Fassung bereits komplett durchgespielt. Die Fassung für den Rechner bietet kürzere Ladezeiten als die Ausgabe für Konsolen, eine komplett konfigurierbare Steuerung und ist inhaltlich identisch mit den restlichen Versionen.

Chaos-Bomber: Der Feind wird sich gleich in die Luft sprengen – rot markiert seht ihr den Radius.

Pals, das zweite Superheldenteam der Stadt, den gleichen Plan … und dann wird auch noch klar, dass hinter dem Verschwinden der Mieze eine ganzes Verbrechersyndikat mit unheilvollen Plänen steckt. Ein weiteres Mal stellt ihr euch also in rundenbasierten Kämpfen anderen Superhelden, Krebsmenschen, Sechstklässlern und Aushilfs-Ninjas. Wie versprochen wurde das Kampfsystem des Vorgängers aufpoliert und mit einem gesteigerten, wenn auch nicht überwältigenden Komplexitätsgrad versehen. Ihr könnt euch nun auf dem Schlachtfeldraster bewegen und Feinde per Rückstoß aufeinanderprallen lassen. Feinheiten von reinrassigen Strategiespielen à la *Final Fantasy Tactics*, bei denen die Richtung, aus der ihr angreift, das Höhenniveau, auf dem ihr euch befindet, und die Verkettung von Attacken eine Rolle spielen, fehlen allerdings. Wer sich mit Spielen dieser Art auskennt, ist mit dem normalen Schwierigkeitsgrad stark unterfordert. Auch in *Die rektakuläre Zerreißprobe* habt ihr die Wahl zwischen unterschiedlichen Klassen, als Neuer dürft ihr sogar mehrere davon wählen, die Attacken nach Gutdünken zusammenstellen (euch stehen dafür fünf Slots zur Verfügung) und nach Belieben wechseln. Genre-üblich umfasst die Liste von Heldentypen Tanks (Tupperware), Damage Dealer (Super Craig), Unterstützer und Heiler (The Human Kite) sowie agile Charaktere (Fastpass) und ein paar Mischklassen. Nach und nach schaltet ihr neue Begleiter frei; wie ihr euer maximal vierköpfiges Team bestücken wollt, bleibt euch überlassen – von besonderen Auseinandersetzungen, bei denen die Teilnehmer festgelegt sind, mal abgesehen. Kaum eine Rolle spielt das Leveln: Außer dem Neuen sammelt keiner der Mitstreiter Erfahrung und wenn ihr eine höhere Stufe erreicht, verbessern sich eure Attribute selbstständig. Anders als im Vorgänger tragt ihr keine Waffen, dafür dürft ihr bis zu acht Artefakte ausrüsten, die Werte wie Stärke, Gesundheit, Rückstoßschaden und so weiter verbessern.



Get cooned

Von den etwa 20 Stunden Spielzeit nehmen die Kämpfe ungefähr ein Drittel ein. Gelegentlich lockern Sonderregeln bei gewissen Widersachern die Auseinandersetzungen auf und damit ihr mehr zu tun habt, als bloß Attacken auszuwählen, seid ihr angehalten, in Quick-Time-Events Angriffe mit dem richtigen Timing zu verstärken. Auch wenn euch Feinde Schaden zufügen, könnt ihr das mit einem rechzeitigen Tastendruck ausnutzen. Denn je schneller ihr reagiert, desto mehr Punkte fließen in eure Superleiste, die euch bei voller Ladung befähigt, einen Spezialangriff auszulösen. Die sind charmant und humorvoll, allerdings auch ziemlich langatmig umgesetzt. Nach einer Weile nutzt sich der Schauwert ab, ausschalten kann man die Animationssequenzen nicht. Im Verlauf des Spiels erlernt ihr weitere Fähigkeiten, die ihr im Kampf einsetzen könnt: Zum einen dürft ihr Gegner sofort und in einem Bonus-Zug mit Prügeln bestrafen, sobald diese eine Mikroaggression äußern. Was das ist? Zum Beispiel, wenn euer Gegenüber eines eurer männlichen Team-Mitglieder mit dem Ausdruck „Weichei" bedenkt. Dies propagiert veraltete und schädliche Geschlechterklischees! Zum anderen greift ihr auf eure beeindruckende Furzkraft zu, mit der ihr gegnerische Runden überspringen oder die Zeit anhalten könnt, um Extra-Dresche



Arm der Gerechtigkeit: Der Sicherheitsmann attackiert natürlich mit Pfefferspray.

Boss im Anmarsch: Im Spiel sind überraschend viele Obermotze enthalten.

Superkraft: Jeder der Helden verfügt über einen Superangriff. Hier zu sehen: Captain Diabetes.

zu verteilen. Dieses Talent funktioniert aber nur, wenn der Neue am Leben ist, außerdem hat die Furzkraft einen gewissen Cooldown – sonst wäre sie auch viel zu stark. Zu guter Letzt beschwört ihr diverse Helfer, sobald ihr deren Gunst errungen habt, dazu gehören unter anderem Moses sowie die Waffenfanatiker Jimbo und Ned.

Anime-Connaisseur

Wenn ihr nicht gerade kämpft, erforscht ihr die Kleinstadt South Park. Anfangs könnt ihr bestimmte Bereiche noch nicht betreten, aber je mehr Freunde ihr gewinnt, desto mehr Wege erschließen sich euch. Sobald ihr eine Allianz mit Professor Chaos eingeht, könnt ihr zum Beispiel elektrische Schaltflächen „hacken" – dazu lasst ihr euch von Butters einen Hamster in den Hintern schieben, den ihr dann mit Hochdruck zwischen die Kabel furzt, wo er einen Kurzschluss auslöst. In der ganzen Stadt sind Crafting-Materialien, Kostüme und Yaoi-Kunstwerke (erotische Illustrationen im Anime-Stil, die Tweek und Craig in intimen Momenten zeigen) verborgen, viele davon sind erst zugänglich, wenn ihr die Fähigkeiten eurer Begleiter mit euren Furzkräften kombiniert. Einige dieser Bonusgegenstände sind gut versteckt, das Lösen der Rätsel allerdings erfordert nur wenig Gehirnschmalz. All die Objekte, die ihr zu Artefakten und Heilmitteln weiterverarbeiten könnt, stammen aus der Fernsehserie und sind logisch platziert – in Küchen findet ihr Fressalien, in Nachttischschubladen Bibeln, Gleitgel und Herpescreme. Dabei ist es irritierenderweise kaum nötig, Objekte zu craften. Starke Artefakte etwa erhält man ohnehin im Verlauf des Abenteuers, auch Heilmittel sind meistens ausreichend vorhanden. Am Ende des Spiels horteten wir mehr als 999 Teile, für die wir keine Verwendung hatten. Vom Interesse an Item-Beschreibungen und einem Komplettierungsdrang abgesehen existiert keine Motivation, versteckte Truhen zu finden und zu plündern.

Nachhilfe bei Mrs. Cartman

Die Story des Abenteuers nimmt einen Großteil des Spiels ein, es gibt aber auch ein paar Nebenaufgaben. Die sind, abgesehen von der humorvollen Präsentation, wenig einfallsreich gestaltet. So sollt ihr etwa Flyer eines Möchtegern-Comedians an allen möglichen Stellen in der Stadt verteilen oder die entlaufenen Katzen von Big Gay Al einfangen. Als Lohn winkt die Möglichkeit, ein Selfie mit dem Auftraggeber zu machen. Eine eurer Aufgaben ist es schließlich, Cartmans Superhelden-Franchise bekannter zu machen, und dafür braucht ihr so viele Follower wie möglich. Als Social-Media-Plattform dazu dient Coonstagram, eine fiktive Alternative zu Instagram. Wie beim Vorgänger trefft ihr in *Die rektakuläre Zerreißprobe* ständig auf bekannte Seriencharaktere, ihr helft etwa Cartmans Mutter, deren „Nachhilfeservice" zu bewerben, nehmt einem besoffenen Randy die Autoschlüssel ab oder lasst euch vom weisen Taco-Budenbesitzer Morgan Freeman den Weg weisen. Abgedeckt wird dabei die ganze Seriengeschichte, von Urgesteinen wie Dr. Mephesto aus der fünften Folge bis zu den neu eingeführten Memberberries aus der zwanzigsten Staffel. Ein paar Promis runden die Menagerie ab, vor Rapper Kanye West allerdings hatten die Anwälte von Ubisoft anscheinend so viel Angst, dass der



Schöne Erinnerungen: Auf dem Social-Media-Dienst Coonstagram postet ihr eure Selfies.


Kurze Unterbrechung: Immer wieder lockern Minispiele das Geschehen auf.



Magische Fürze, leichte Rätsel: Haltet die Zeit an, um gefährliche Areale zu überqueren.

MEINE MEINUNG

Katharina Reuß



„Style over substance, aber Fans werden es lieben."

Ich bin vielleicht nicht der größte *South Park*-Fan der Welt, habe aber beinahe alle Folgen gesehen und oft herzlich gelacht – auch bei den beiden zur Serie gehörenden Rollenspielen. Trotz des dicken Charme-Bonus wird aber schnell klar, dass *Die rektakuläre Zerreißprobe* spielerisch noch viel Luft nach oben hat. Die Frage ist eben, wie wichtig euch das ist. Die detailgetreue und hingebungsvolle Umsetzung des Ausgangsmaterials bügelt zum Glück viele der kleineren Unerfreulichkeiten aus und eine Verbesserung gegenüber dem Vorgänger ist auf jeden Fall ersichtlich.

es nur in der Form seines Alter Ego Gay Fish in das Spiel geschafft hat. Wenig überraschend geht es das ganze Spiel über respekt- und geschmacklos, ekelhaft und brutal zu – eben genau so, wie es sich Fans der Vorlage wünschen. Dennoch vergab die USK dieses Mal eine Freigabe ab 16 Jahren, außerdem erscheint *Die rektakuläre Zerreißprobe* auch in Deutschland komplett ungeschnitten. Da dieses Mal keine Nazi-Zombies ihr Unwesen in South Park treiben, mussten keine verfassungsfeindlichen Symbole zensiert werden.

As(s) seen on TV

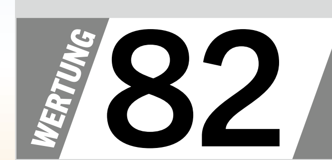
Insgesamt betrachtet ist die Story von *Die rektakuläre Zerreißprobe* ordentlich geschrieben und über weite Strecken hinweg sehr amüsant. Da abermals Trey Parker und Matt Stone, Schöpfer und Autoren der Fernsehserie, mit Argusauge über die Produktion wachten, entspricht das Spiel in Sachen Sound, Optik, Humor und Stimmung bis ins Detail der Vorlage – auch die Vertonung wurde komplett von den üblichen Sprechern übernommen. Schön: Auch die deutschsprachigen Spieler kommen nun in den Genuss einer vollwertigen Synchronisation, denn *Die rektakuläre Zerreißprobe* bietet nicht nur deusche Texte, sondern auch die deutschen Originalstimmen. Natürlich geht auf Deutsch einiges an Wortwitz verloren und ein paar Begriffe sind ungelenk übersetzt – die Flyer des bereits erwähnten Comedians etwa, im Original „Headshots", werden auf Deutsch als „Kopfaufnahmen" bezeichnet – dafür stellen fehlende Englischkenntnisse nun keine Hürde mehr für den Genuss von *South Park* dar. Die Spielzeit ist im Vergleich zum Vorgänger um etwa fünf auf insgesamt 20 Stunden angewachsen, allerdings verbringt ihr eine ordentliche Menge davon mit Herumlaufen. Zwar gibt es Schnellreisestationen in der ganzen Stadt, doch die sind spärlich verteilt und bei jeder Benutzung folgen Zwischensequenzen und Ladezeit. Immerhin werdet ihr nicht ständig von Kämpfen aufgehalten, wenn ihr darauf keine Lust habt. Den herumstehenden Gegnern könnt ihr einfach ausweichen oder sie mithilfe eurer Furzkraft austricksen.

In dem Furze liegt die Kraft

Die rektakuläre Zerreißprobe ist ein Must-have für alle, die Freude am Vorgänger und der kontroversen Zeichentrickserie haben. Das Spiel macht sich aber keine Mühe, materienfremden Spielern die Welt von *South Park* näher zu bringen – solltet ihr keine Ahnung von der inzwischen überraschend komplexen Welt von Cartman und Co. haben, entgeht euch eine Unmenge von Witzen und Anspielungen. Dazu kommt, dass in der Fortsetzung des Ubisoft-Rollenspiels zwar sinnvolle Änderungen am Kampfsystem vorgenommen wurden, die Mechanik aber immer noch sehr simpel daherkommt. Das Gleiche trifft auf die Rätsel und die Nebenaufgaben, das Levelsystem und den Handlungsverlauf zu. Ihr habt wenig Möglichkeit, in die Story einzugreifen, was allerdings auch nicht weiter verwundert, schließlich bleibt euer Held nach wie vor das ganze Spiel über stumm. Das Fazit ähnelt wenig überraschend dem des erfolgreichen Vorgängers: *Die rektakuläre Zerreißprobe* ist ein sehr gutes *South Park*-Spiel und ein mittelmäßiges Rollenspiel. ❑

PRO UND CONTRA

- ➕ Verbessertes Kampfsystem mit mehr taktischen Möglichkeiten
- ➕ Kreative Bosskämpfe
- ➕ Erstklassige Umsetzung der Vorlage: Originalsprecher und authentische Serienoptik
- ➕ Bis zum Bersten gefüllt mit typischem South-Park-Humor
- ➕ Umfangreicher als der Vorgänger
- ➕ Gelegentlich lockern Minispiele das Geschehen auf
- ➕ Zahlreiche Kostüme, Klassen und Artefakte
- ➕ Deutsche Stimmen und Texte
- ➕ Rätsel, bei denen verschiedene Fähigkeiten kombiniert werden müssen
- ➖ Sehr simple Rollenspielmechaniken
- ➖ Crafting fügt sich nicht richtig ins Spiel ein
- ➖ Viele schnöde Sammelaufgaben als Nebenquests
- ➖ Deutsche Übersetzung stellenweise holprig
- ➖ Verlauf der Story kann kaum beeinflusst werden
- ➖ Viele weite Laufwege
- ➖ Story schwächelt im letzten Drittel





Weitläufig: South Park ist groß, aber teilweise auch recht leer. Ihr lauft viel umher.



Ein freundlicher Geist: Morgan Freeman begleitet euer Abenteuer.

Das Nemesis-System wurde kräftig aufgebohrt und konfrontiert euch mit einzigartigen Feinden.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Monolith
Publisher: Warner Bros. Interactive
Erscheinungsdatum: 10. Okt. 2017
Preis: ca. € 55,-
USK: ab 16 Jahren

Mittelerde: Schatten des Krieges

Von: Peter Bathge

Das eigentliche Spiel droht im Shitstorm um den Lootbox-Skandal unterzugehen. Der Test zeigt: Das wäre schade!

„Mikrotransaktionen in einem Singleplayer-Spiel – das geht gar nicht!" Solche und ähnliche Kommentare häuften sich in der letzten Zeit, wann immer sich die Diskussion im Internet um *Mittelerde: Schatten des Krieges* drehte. Auf Drängen von Publisher Warner Bros. Interactive hat Entwickler Monolith das Action-Adventure um einen Ingame-Shop und Lootboxen erweitert, die man auch gegen echtes Geld erwerben kann. Für viele Spieler ein Grund, das Spiel zu boykottieren. Für den Test wollten wir es genau wissen: Beinflussen die Mikrotransaktionen das Gameplay? Und ist *Schatten des Krieges* für sich genommen überhaupt ein gutes Spiel?

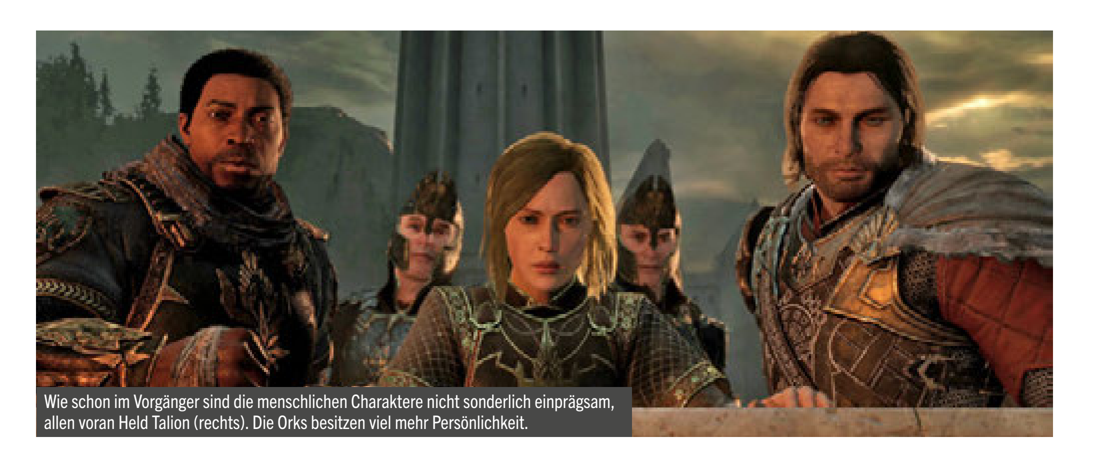
Rundum verbessert

Der Vorgänger *Mordors Schatten* war zu leicht, zu eintönig, zu unspannend, monierten wir 2014 – im Nachfolger nimmt sich Monolith dieser Kritik systematisch an. Es gibt jetzt drei Schwierigkeitsgrade, die man auch jederzeit durchwechseln kann. Statt zwei Gebiete bereist ihr nunmehr fünf Regionen, alle in einem eigenen Stil: Neben der Menschenmetropole Minas Ithil seid ihr unter anderem auf verschneiten Berggipfeln, in einem magischen Wald und am Fuße des Lava spuckenden Schicksalsberges unterwegs. Das sorgt für ein Plus an optischer Abwechslung. Außerdem gibt's mehr Varianz im Nemesis-System, das wieder den Zufallsgenerator bemüht, um individuelle Ork-Widersacher zu erschaffen. Monolith packt etliche neue Attribute dazu und baut auch besonders hünenhafte Halb-Trolle ein, heraus kommen solch absurde Gegner wie ein (falsch) singender Barde oder ein vor sich hin brabbelnder Irrer.

SCREENSHOT-INFO

Einige Bilder in diesem Artikel stammen aus der PS4-Version von *Mittelerde: Schatten des Krieges*.

Während die Konsolenversionen rechtzeitig für einen Test vor Release bei uns eintrafen, verzögerte sich die Ankunft des PC-Codes bis kurz vor Redaktionsschluss. Aus Zeitgründen verwenden wir daher teilweise Screenshots der PS4-Version; die PC-Technik könnt ihr im Kasten auf Seite 40 genauer in Augenschein nehmen.



Wie schon im Vorgänger sind die menschlichen Charaktere nicht sonderlich einprägsam, allen voran Held Talion (rechts). Die Orks besitzen viel mehr Persönlichkeit.

Mächtige Upgrades erlauben es, bei sofort tödlichen Hinrichtungen gleich mehrere Feinde hintereinander anzugreifen. Das sorgt für ein unvergleichliches Machtgefühl.

Die sogenannten Uruks sind normalerweise namenlos, können aber zu Hauptmännern werden, wenn sie euren aus der Third-Person-Perspektive gesteuerten Protagonisten unter die Erde befördern. Hauptmänner kämpfen gegeneinander, um im Rang aufzusteigen, und verdingen sich als Leibwächter für Häuptlinge, die dem Oberherrn einer Festung dienen. Jene Festungen sind Bestandteil der neuen, mehrstufigen Belagerungen, die sehr schick inszeniert werden und an Szenen wie die Schlacht um Helms Klamm oder den Kampf in Minas Tirith aus den *Der Herr der Ringe*-Filmen erinnern. Doch wird nicht nur zum Selbstzweck gemetzelt; es gilt, die Rückkehr von Oberbösewicht Sauron zu verhindern.

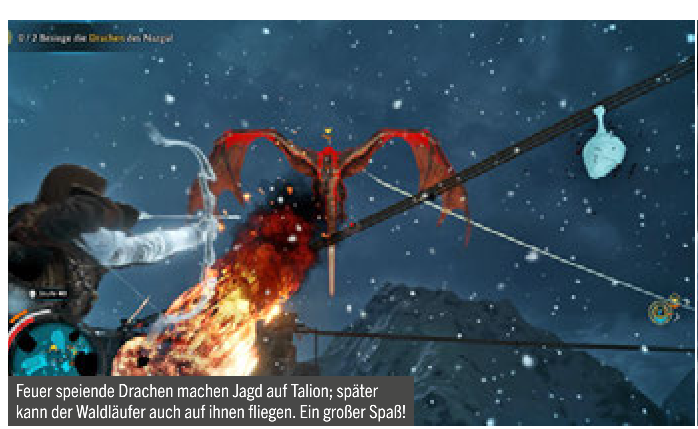
Wie im Film

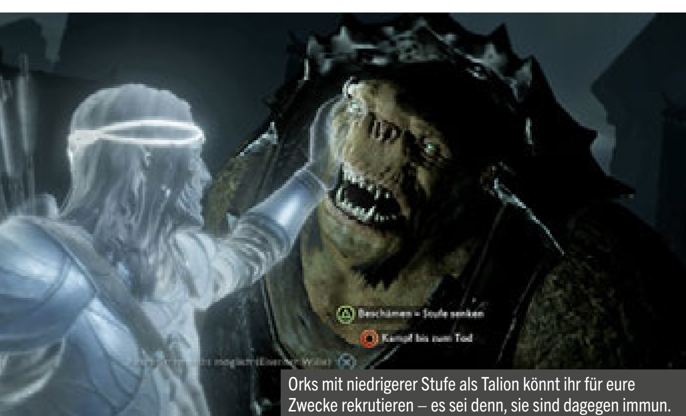
Die reichlich wirre, unfokussierte Story des Vorgängers wird von der Fortsetzung ausgestochen; Held Talion gewinnt zwar immer noch keinen Preis für tiefschürfende Charakterdarstellung, aber dieses Mal werden klassische Themen der Bücher von J.R.R. Tolkien wie der korrumpierende Einfluss der Ringe der Macht viel besser dargestellt. Neue Figuren wie eine Elbenkriegerin oder ein Naturgeist stehen im Fokus interessanter Erzählstränge und endlich dürfen auch Saurons Ringgeister (Nazgûl) mitmischen. Zudem hat die Riesenspinne Kankra einen imposanten, aber kontroversen Auftritt – ihre menschliche Form ist nur eine der vielen kreativen Freiheiten, die sich Monoliths Story-Autoren nehmen und mit denen sie bei Hardcore-Fans der Bücher auf Ablehnung stoßen.

Indem die Autoren *Schatten des Krieges* im erzählerischen Niemandsland zwischen den Ereignissen von *Der Hobbit* und *Der Herr der Ringe* ansiedeln, verschaffen sie sich aber auch Luft für einige amüsante und epochale Gastauftritte. Neben der Rückkehr von Ork Ratbag sei hier der Kampf gegen einen feurigen Balrog positiv erwähnt. Insgesamt wirkt die Geschichte um einiges organischer und epischer als im Vorgänger. Ärgerlich: Im Spielverlauf fallen dem aufmerksamen Beobachter zwei Stellen auf, an denen die Entwickler wohl bewusst Platz für bereits angekündigte DLCs aus dem Season Pass gelassen haben. Problematisch ist zudem die Art, wie *Mittelerde: Schatten des Krieges* den Spieler für den Abschluss von Talions Story arbeiten lässt.

Wahres Ende = Ware Ende

Die vermeintliche Schlusssequenz nach dem letzten Story-Einsatz ist merkwürdig: Das Cliffhanger-Ende lässt Talions weiteres Schicksal unbeleuchtet, alles riecht nach einem Nachfolger, der die vermeintliche Trilogie abschließt. Doch dann starten die sogenannten Schattenkriege: ein letzter, gut sechs Stunden langer Akt, der in zehn Episoden aufgeteilt ist. Komplett ohne weitere Zwischensequenzen, bekannte Figuren oder Dialoge müsst ihr nun insgesamt 20 Verteidigungsmissionen absolvieren, um das wahre Ende von *Mittelerde: Schatten*


Feuer speiende Drachen machen Jagd auf Talion; später kann der Waldläufer auch auf ihnen fliegen. Ein großer Spaß!


Orks mit niedrigerer Stufe als Talion könnt ihr für eure Zwecke rekrutieren – es sei denn, sie sind dagegen immun.

Endlich greifen die Nazgûl in den Kampf ein! Mehrmals im Spiel tretet ihr gegen Saurons unsterbliche Diener an. Solche Szenen verströmen viel Filmatmosphäre.

des Krieges zu sehen. Der Epilog beantwortet offene Fragen und ist die Arbeit definitiv wert – aber die vorangestellten, ewig gleichen Abwehrschlachten in den gerade einmal vier ewig gleichen Festungen arten in pures Grinding mit geringem Spaßfaktor aus.

Weil die angreifenden Ork-Heere im Lauf der zehnteiligen Schattenkriege immer stärker werden und schlussendlich sogar Talions Maximalstufe von Level 60 übersteigen, braucht ihr eine ebenso schlagkräftige Armee von Ork-Verteidigern. Die rekrutiert ihr dank Nemesis-System direkt aus den Reihen der Widersacher; geschwächten Ork-Hauptmännern kann Talion wie im Vorgänger *Mordors Schatten* eine Gehirnwäsche verpassen. Angesichts der Masse an Belagerungen und des langwierigen Levelns von niedrigstufigen Orks per zufällig generierter Aufträge oder vom Spieler passiv beobachteter Arenakämpfe waren wir jedoch das eine oder andere Mal versucht, von der umstrittensten Neuerung des Spiels Gebrauch zu machen: dem Kauf von Lootboxen.

Das macht dann 4,99 €!

Es gibt zwei Währungen in *Mittelerde: Schatten des Krieges*, Mirian und Gold. Gold ist extrem selten und soll nach dem Wunsch von Publisher Warner Bros. Interactive mit echtem Geld erworben werden. Die Preise dafür liegen zwischen fünf und 100 (!) Euro (siehe Kasten unten). Das teure Gold wird für die meisten Kisten benötigt, sie bestehen aus normalen, epischen oder legendären Ork-Verbündeten, magischer Ausrüstung sowie Verbrauchsgegenständen, mit denen ihr einzelnen Hauptmännern Boni wie eine Feuerwaffe verleiht. Die billigsten Lootboxen enthalten ebenfalls diese Items (wenn auch weniger sowie in geringerer Qualität) und sind im Austausch gegen Mirian erhältlich. Von den Silberstücken findet ihr im Spielverlauf viele zehntausend Stück. Wer die Lootboxen niedriger Wertigkeit kaufen möchte, kann sich also mit Dutzenden davon eindecken. Nur XP-Booster und Helferlein, die euch zwei Stunden lang höherwertige Ausrüstung bescheren, sind ausschließlich gegen Gold erhältlich.

Gut: Im Test fühlten wir uns nie dazu genötigt, Geld auszugeben. Oder eher: fast nie. Denn die erwähnten Schattenkriege und der stetig gleiche Grind auf dem Weg zur Endsequenz brachten unseren Geduldsfaden mehrmals an die Grenze der Belastbarkeit. Warum also nicht einfach ein paar hochstufige, epische Orks im Shop kaufen, damit die eigene Festung bestücken und so die auf Dauer immer gleichen Abwehrschlachten schneller hinter sich bringen?

Dass Monolith und Warner Bros. Interactive diesen Schlussakt so gestaltet haben, ist eine bedenkliche Entwicklung. Denn hier wird ganz eindeutig aus wirtschaftlichen Gründen in Gameplay-Mechaniken eingegriffen und gerade die treuesten Fans (die natürlich die echte Schlusssequenz sehen wollen) werden auf die Folter gespannt und dazu verführt, vielleicht doch mal

DIE PREISE IM INGAME-SHOP

Mittelerde: Schatten des Krieges **könnte sich zur Goldgrube für Publisher Warner Bros. Interactive entwickeln.**

Gold gibt es in mehreren Paketen zu kaufen, die zwischen 4,99 € und 99,99 € kosten:

- 500 Gold – 4,99 €
- 1050 Gold – 9,99 €
- 2200 Gold – 19,99 €
- 5750 Gold – 49,99 €
- 12.000 Gold – 99,99 €

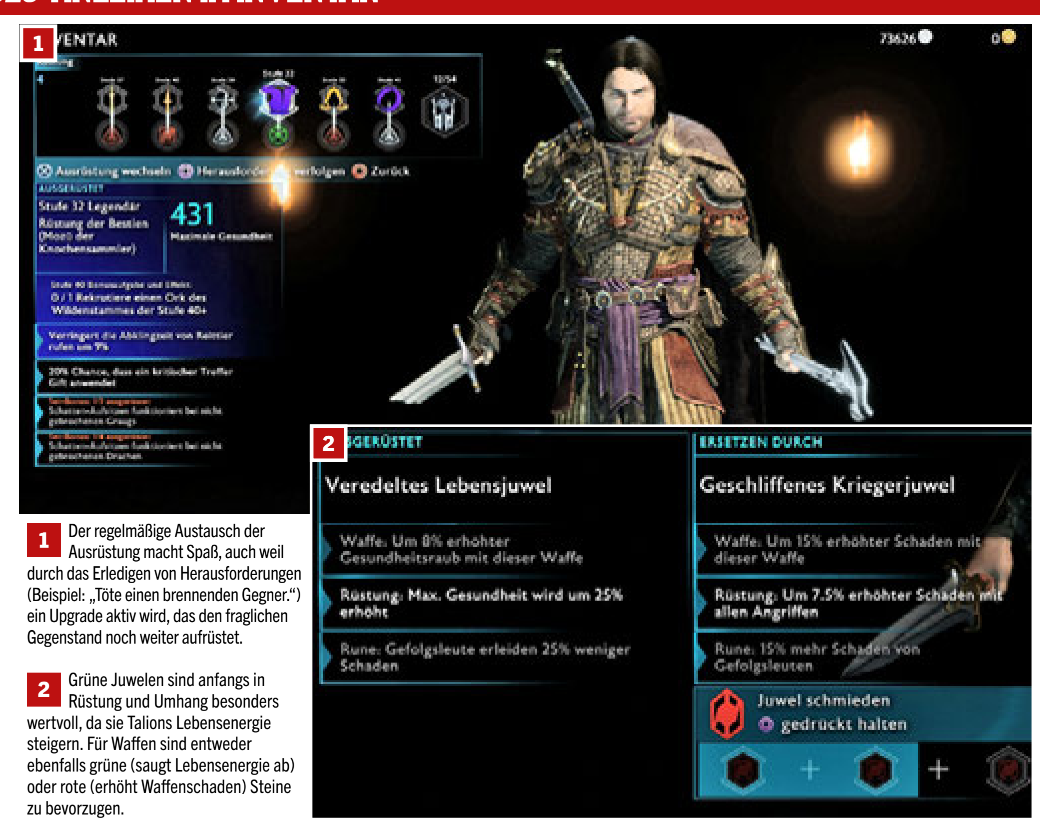
Die billigste Lootbox kostet 150 Goldstücke, das teuerste Angebot umfasst drei Stück für 600 Dukaten. Booster für mehr XP oder bessere Items kosten 100 Goldstücke, die niedrigstufigen Lootboxen mit Ork-Verbündeten oder Ausrüstungsgegenständen sind für 750 oder 1.500 Mirian zu haben. Die Brieftasche zücken müsst ihr auch für künftige DLCs: Der Season Pass mit zwei Story-Erweiterungen und ebenso vielen neuen Nemesis-Orkstämmen schlägt mit 39,99 € zu Buche.



DIE LOOT-SPIRALE: *DIABLO*-ANLEIHEN IM INVENTAR

Im Vergleich zum Vorgänger hat Monolith das Item-System stark umgekrempelt. Wir finden: zum Besseren!

Statt nur noch Runen zu sammeln, sackt ihr bei den Hinterlassenschaften der Feinde jetzt vollwertige Ausrüstungsgegenstände ein. Die zufällig mit Effekten versehenen Items gibt's in verschiedenen Qualitätsstufen wie selten oder episch, auch Set-Boni für mehrere gleichzeitig angelegte Gegenstände sind vorhanden. Die in Levels unterteilten Gegenstände Mantel, Bogen, Schwert, Dolch, Rüstung und Ringrune verbessern Talions Gesundheit oder seinen Schaden. Tüftler und Werteoptimierer dürfen zusätzlich noch Juwelen einsetzen; jeder Waffentyp hat einen Slot frei. Aus drei Edelsteinen macht ihr einen Klunker der nächsthöheren Stufe, das funktioniert genau wie beim Horadrimwürfel aus *Diablo 2+3*. Die Folge sind noch mächtigere Effekte, das motiviert zum Absuchen der Karten nach den farbigen Steinchen. Tipp: Nicht mehr benötigte Ausrüstung lässt sich per Knopfdruck zerstören, als Belohnung gibt es Mirian. Damit schaltet ihr unter anderem Juwelen-Slots frei.



1 Der regelmäßige Austausch der Ausrüstung macht Spaß, auch weil durch das Erledigen von Herausforderungen (Beispiel: „Töte einen brennenden Gegner.") ein Upgrade aktiv wird, das den fraglichen Gegenstand noch weiter aufrüstet.

2 Grüne Juwelen sind anfangs in Rüstung und Umhang besonders wertvoll, da sie Talions Lebensenergie steigern. Für Waffen sind entweder ebenfalls grüne (saugt Lebensenergie ab) oder rote (erhöht Waffenschaden) Steine zu bevorzugen.

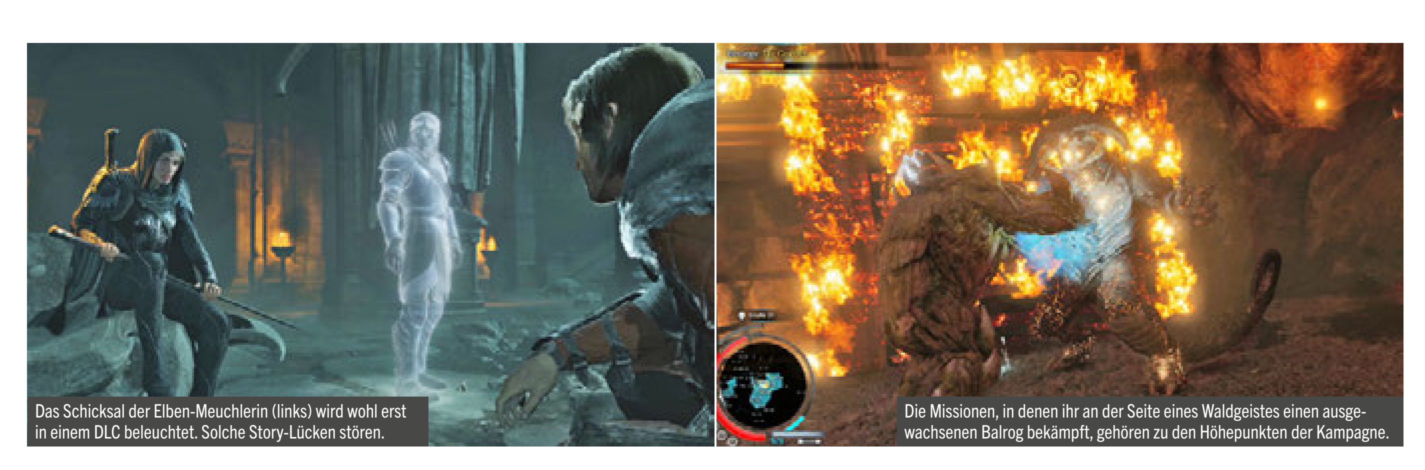
im Shop vorbeizuschauen. Dabei sei noch einmal betont: Das Kaufen von Lootboxen, egal ob mit echtem Geld oder der (reichlich vorhandenen) Ingame-Währung, geschieht auf komplett freiwilliger Basis. Wer den Grind nicht scheut und sich die Verbündeten lieber auf, sagen wir „ehrliche" Weise besorgt, erlebt das komplette Spiel, ihm wird nichts weggenommen. Außer vielleicht seine Zeit, das bekannte Free2Play-Konzept lässt grüßen.

Weiter, immer weiter … Halt!

Rein spielerisch adaptiert *Mittelerde: Schatten des Krieges* die gängigen Open-World-Mechaniken wie Levelaufstieg und Sammelgegenstände auf fachmännische Art und Weise. Besonders die RPG-Elemente motivieren: Für erledigte Aufträge und niedergemetzelte Gegner hagelt es Erfahrungspunkte. Bei jedem der insgesamt 60 Stufenaufstiege gibt es einen Skillpunkt, den ihr völlig frei in eine von gut zwei Dutzend Fähigkeiten investiert. Zudem hat jede davon noch bis zu drei Modifikatoren, von denen jedoch nur jeweils einer gleichzeitig aktiv sein kann.

Was Talion und sein Geisterbegleiter Celebrimbor im Spielverlauf so alles anstellen, sucht seinesgleichen: Stealth-Takedowns und Kettenangriffe aus dem Vorgänger kehren zurück, dazu darf der Held auf Reittieren von klein (Caragor) bis groß (Graug) reiten – sogar Drachenflüge sind diesmal möglich. Um in den fünf großen Regionen schnell von A nach B zu kommen, hat Monolith neue Bewegungsmuster eingebaut. Der Doppelsprung, eine Rennenfunktion und ein Beschleunigungs-Boost beim Klettern sind allesamt willkommene Neuerungen. Die Fähigkeiten sehen dann auch noch richtig cool aus; das stete Voranschreiten erzeugt ein Gefühl des Machtzuwaches, der einen immer weiter antreibt, selbst wenn die Nebenmissionen in bekannte, öde Muster verfallen. Jedenfalls so lange, bis der Fortschritt im Upgrade-System plötzlich ins Stocken gerät.

Hat man nämlich ungefähr die Mitte der Level-Leiter, also Stufe 30 erreicht, weiß man plötzlich nicht mehr, wohin mit den Skillpunkten. Denn dann hat man alle Fähigkeiten und mindestens einen Modifikator dafür freigeschaltet – und das ist ja dann logischerweise derjenige, den man sich am ehesten gewünscht hat. Was bleibt, sind nur noch ein bis zwei andere Effekte, die einen schon vorher nicht interessiert haben, die man aber nun der 100%-Komplettierung zuliebe auch noch kauft. Lediglich einige an den Missionsfortschritt gekoppelte Skills locken einen dann noch hinter dem Ofen hervor, davon abgesehen gehen aber gut 50 % der Charakterentwicklung ins Leere. Was zuerst wie ein Designfehler wirkt, soll wohl Flexibilität erlauben: Weil Feinde aus dem Nemesis-System verschiedene Immunitäten besitzen und durch bestimmte Effekte wie Feuer erzürnt werden (wodurch ihr ihren Angriffen anschließend nicht mehr ausweichen könnt), sollt ihr euren Charakter-Build möglichst ausgeglichen mit verschiedenen Angriffsarten anlegen. Im Chaos der Schlacht ist es aber enorm umständlich, ins Upgrade-Menü zu wechseln und die Modifikatoren auszutauschen.



Das Schicksal der Elben-Meuchlerin (links) wird wohl erst in einem DLC beleuchtet. Solche Story-Lücken stören.

Die Missionen, in denen ihr an der Seite eines Waldgeistes einen ausgewachsenen Balrog bekämpft, gehören zu den Höhepunkten der Kampagne.

TECHNIK-TEST: SIND 4 GB VIDEO-RAM NOCH GENUG?

Schon der Vorgänger verputzte in den Ultra-Einstellungen Grafikspeicher zum Frühstück. Teil 2 nutzt dieselbe Engine und hat denselben Speicherhunger.

Das Ultra-HD-Texturen-Paket braucht nunmehr gar 8 GB Video-RAM. Mit der dynamischen Auflösungsskalierung lässt sich die gewünschte Bildrate von 30 bis 240 Fps festlegen, das Spiel verändert dann intern die Renderauflösung. Auf unserem Testsystem mit einer GTX 1080 Ti waren am UHD-Display sogar bis zu 16.384 × 9.216 Pixel möglich. Solch wahnsinnige Auflösungen sind natürlich auch mit einer aktuellen High-End-GPU nicht zu stemmen, selbst 8K ist zu viel des Guten. Das Optionsmenü ist vorbildlich, zwei Balken zeigen die zu erwartende Belegung von System und Grafikspeicher an, dazu wird die Fähigkeit der Hardware eingeschätzt. In Sachen Kantenglättung ist ein sehr effektives TAA verfügbar, welches weniger Unschärfe als FXAA mit sich bringt. Die Benchmarks von PC Games Hardware zeigen: Mit einer 2-GB-Grafikkarte wie der Geforce GTX 680/770 oder Radeon R9 270(X)/HD 78x0 müsst ihr Abstriche bei den Texturdetails machen, damit das Spiel ordentlich läuft. Bereits eine Grafikstufe unter „Ultra“, beim „Sehr hoch“-Preset, sinkt der Speicherbedarf laut spielinterner Aussage von 8 auf 2,5 GB, wobei die Texturen den größten Anteil daran haben. Setzt ihr alles auf Ultra und nur die Texturen auf Sehr hoch, werden 3,5 GB benötigt – das reicht locker, denn das Minimum an Qualitätsverbesserung steht in keinem Verhältnis zum Leistungshunger. Wessen Grafikkarte über 6 GB Speicher verfügt, der befindet sich prinzipiell auf der sicheren Seite. Bei der Prozessorauslastung sind zwei Dinge offensichtlich. Erstens läuft *Mittelerde: Schatten des Krieges* selbst auf einem Zweikerner mit tadellosen Bildraten, zweitens ist das Multithreading der Engine ausbaufähig. Der Sprung von zwei auf vier Prozessorkerne steigert die durchschnittliche Bildrate um rund 21 Prozent, davon ausgehend bringen sechs oder acht Kerne jedoch kein fühlbares Plus mehr.



DETAILSTUFE: SEHR NIEDRIG



DETAILSTUFE: ULTRA

Beleuchtung und Umgebungsverdeckung profitieren enorm von höheren Detaileinstellungen im Optionsmenü. Die Texturqualität reicht jedoch auch auf der höchsten Stufe nicht an *The Witcher 3* heran.

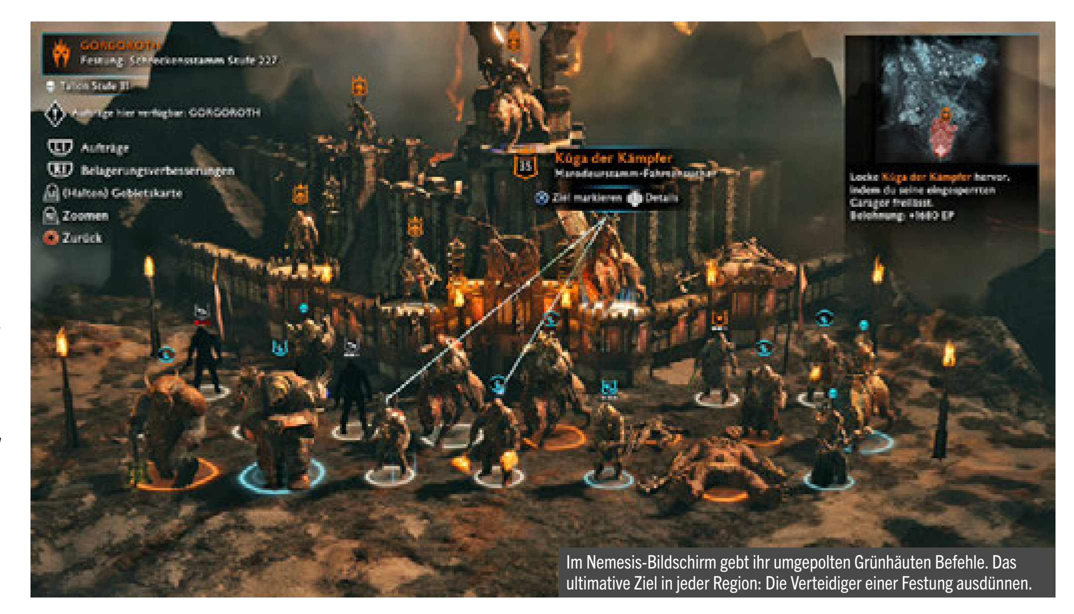
Dabei ist es im Getümmel ohnehin schon schwierig genug, den Überblick zu behalten. Daran hat auch das enge, nicht veränderbare Sichtfeld (Field of View) seinen Anteil. Zudem passt die Balance auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad nicht immer: Ab und zu muss der Spieler in einer Tour auf dem Boden herumrollen, um nicht parierbaren Angriffen zu entgehen. Dass die Action dabei gerade bei Belagerungen mit vielen Ork-Hauptmännern immer wieder von deren (nicht abbrechbaren!) Monologen und kurzen Zwischensequenzen unterbrochen wird, geht einem nach einer Weile ganz schön gegen den Strich.

Konstant unterhaltsam fanden wir im Test dagegen die typische Open-World-Beschäftigungstherapie, also das Sammelsurium aus Nebenaufgaben und aufzustöbernden Schätzen. Besonders die versteckten Sammelgegenstände einzusacken, fühlt sich nie wie Arbeit an, denn die kommen jeweils mit einem Eintrag in der Lore-Datenbank daher und verleihen der Welt von Elben und Zwergen so zusätzliche Substanz. Dass man, um sie auf der Karte zu markieren, erst einmal wie in *Assassin's Creed* einen Turm hinaufklettern und dort oben nach interessanten Stellen in der Umgebung scannen muss – tja, das scheint im Genre unumgänglich geworden zu sein.

+60 Fps: Zulasten der Qualität

Die PC-Version von *Mittelerde: Schatten des Krieges* steht dem tollen Port des Vorgängers aus dem Jahr 2014 in nichts nach und läuft auf einer großen Bandbreite an Konfigurationen sehr flüssig. Kein Wunder, schließlich hat Monolith an der drei Jahre alten Engine nur Detailänderungen vorgenommen. Daher kommt die Optik dann auch etwas angestaubt daher, von den schnieken Animationen und einigen Effekten mal abgesehen. Immerhin dürften Besitzer eines High-End-Rechners wieder einmal auf optionale Ultra-Texturen zugreifen und auch die Zwischensequenzen liegen diesmal in 4K-Auflösung vor. Allerdings erhöht sich damit der ohnehin schon hohe Platzbedarf auf der Festplatte von 65 auf beinahe 100 Gigabyte – räumt also lieber schon mal die Festplatte auf! Die Installation erfolgt auch beim Kauf der DVD-Version über Steam; eine Online-Aktivierung auf Valves Verkaufsplattform ist Pflicht.

Bei der Steuerung steht man wie im Vorgänger von der Wahl: Die Gamepad-Belegung ist sehr eingängig, aber im Kampf zuweilen auch unpräzise. In den Gefechten fiel uns die Kombination aus Maus und Tastatur leichter, besonders was das Timing beim Parieren mit der rechten Maustaste angeht. Allerdings erfordert das Spiel etliche zusätzliche Tasten für Funktionen, die auf dem Controller einfach doppelt belegt sind. Zwar dürft ihr umfangreiche Einstellungen vornehmen und (fast) alle Tasten frei belegen, dennoch kamen wir im Test das eine oder andere Mal mit den zu drückenden Buchstaben durcheinander. Vorbildlich dagegen: Das Interface lässt sich teil-



Im Nemesis-Bildschirm gebt ihr umgepolten Grünhäuten Befehle. Das ultimative Ziel in jeder Region: Die Verteidiger einer Festung ausdünnen.

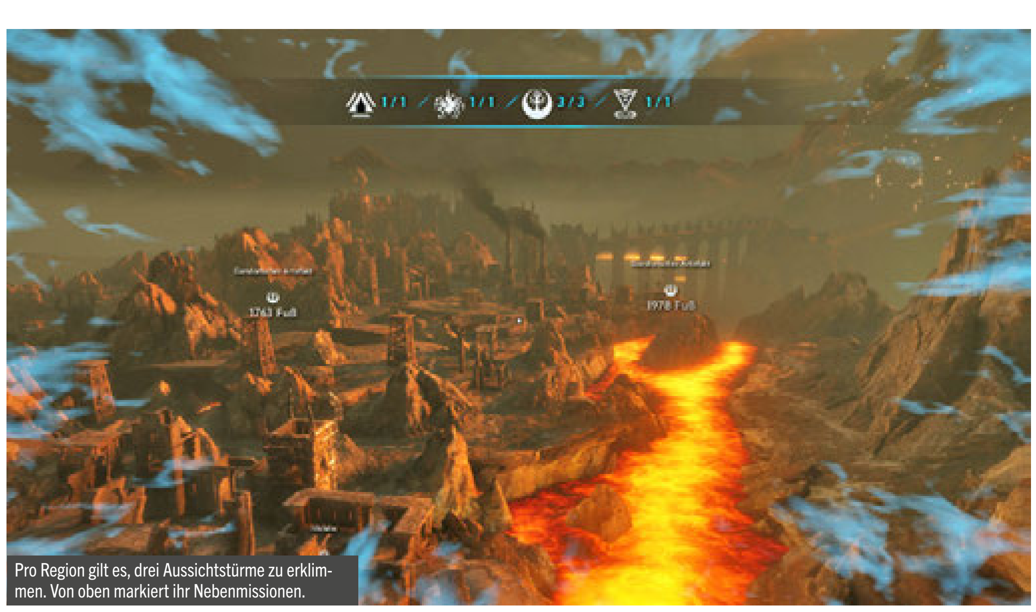
Angriffsketten wie bei lautlosen Stealth-Kills machen viel her und sind enorm praktisch.



weise oder ganz abschalten und es gibt einen optionalen Fotomodus zum Erstellen schicker Screenshots samt Filtern und Rahmen.

Pseudo-Online-Modus

Mittelerde: Schatten des Krieges hat einen stattlichen Umfang, die Spielzeit von über 30 Stunden für den Story-Modus lässt sich beliebig verlängern. Denn nach der Schlusssequenz könnt ihr einfach weiterspielen und noch offene Aufgaben abschließen – oder aber euch an den stetig nachrückenden Community-Herausforderungen und Online-Missionen versuchen. *Mittelerde: Schatten des Krieges* bietet sogenannte Online-Vendettas und -Festungskämpfe an. Für den Conquest-Modus stellt ihr dabei eure im Singleplayer mit Orks bestückten Burgen anderen Spielern zur Verfügung, die dann gegen die KI-Haudegen antreten – ohne eure Beteiligung. Ein echter Multiplayer-Modus fehlt. Ihr trefft nie auf andere Spieler, sondern könnt lediglich deren Tod rächen und euch an ihren Nemesis-Erzfeinden versuchen. Dafür gibt es spezielle Online-Lootboxen mit besonderen Inhalten als Belohnung, die ihr nicht im Shop kaufen könnt, nicht einmal für echtes Geld. Weil es keinen PvP-Modus gibt, können sich Spieler im Ingame-Shop auch keine direkten Vorteile erkaufen. Kritisch zu sehen sind allenfalls die Ranglisten, auf denen zumindest anfangs theoretisch die Käufer von Lootboxen automatisch nach oben steigen könnten, weil sie sich die besten Ork-Verbündeten in einem Bruchteil der normalerweise benötigten Zeit besorgt haben. Aber letztlich verderben sie sich durch den Geldeinsatz hauptsächlich selbst den Spaß. ❑



Pro Region gilt es, drei Aussichtstürme zu erklimmen. Von oben markiert ihr Nebenmissionen.

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

„Intelligent verbessert – nur der Ingame-Shop stört!“

Schatten des Krieges führt bedenkliche Trends in der Spielebranche fort (Ingame-Shop und DLC-Lücken wie beim ebenfalls zulasten des Gameplays kommerzialisierten *Deus Ex: Mankind Divided*), hat aber abseits der Lootboxen auch viel Positives zu bieten. Ich finde es unfair, das Spiel als solches wegen fragwürdiger Geschäftspraktiken seitens des Herstellers komplett zu verteufeln. Am Ende hatte ich nämlich gut 25 Stunden sehr großen Spaß mit dem *Mordors Schatten*-Nachfolger – und vielleicht fünf Stunden, in denen ich mich über Mikrotransaktionen und Endgame-Grind geärgert habe. Den 100%-Spielstand habe ich dennoch vollgemacht, trotz Teststress – und das sagt ja auch etwas über die Qualität eines Spiels aus, oder?

PRO UND CONTRA

- + Tolle Atmosphäre wie im Film
- + Einzigartiges Nemesis-System
- + Mehr Abwechslung als in Teil 1
- + Motivierende RPG-Elemente
- + Eingängiges Kampfsystem
- + Top inszenierte Belagerungen
- + Coole, mächtige Spezialfähigkeiten
- + Starke Auftritte bekannter Monster und Figuren (Balrog, Gollum etc.)
- + Drei Schwierigkeitsgrade, Wechseln jederzeit möglich
- + Sehr gute deutsche Vertonung
- + Keine aufgesetzten Bosskämpfe mehr (Quick-Time-Events)
- − Teils chaotische Gefechte (zu viel Herumrollen, niedriges FoV)
- − Handlung mit DLC-Lücken und vielen Lore-Brüchen
- − Endsequenz erfordert Grinding und verlockt zum Lootbox-Kauf
- − Aufgabenstellungen ähneln einander auf Dauer
- − Unüberspringbare Ork-Monologe



Divinity: Original Sin 2

PC Games AWARD Ausgabe 11/2017 93

PC Games EDITORS' CHOICE ROLLENSPIEL

Die Origin-Charaktere mit ihren tiefgründigen Geschichten sind eines der Highlights des Spiels.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Publisher: Larian Studios
Erscheinungsdatum: 14. September 2017
Preis: ca. € 45,-
USK: noch nicht geprüft

Den belgischen Entwicklern von Larian Studios ist nicht weniger als ein Meisterwerk und die neue Referenz unter den klassischen Rollenspielen gelungen.

Von: Matthias Dammes

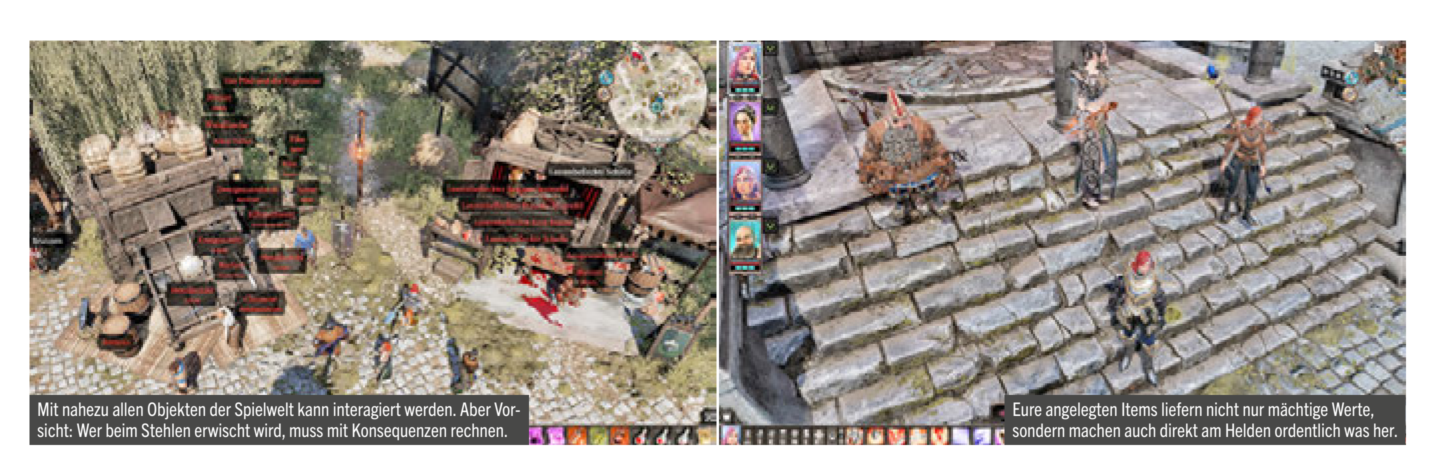
Vor einigen Jahren belebte *Divinity: Original Sin* zusammen mit einigen anderen Titeln das Genre der klassischen isometrischen Rollenspiele wieder. Mit dem Nachfolger hat diese Renaissance nun ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht. *Divinity: Original Sin 2* ist das Ergebnis dessen, was passiert, wenn man eine bereits sehr gute Vorlage nimmt und in nahezu allen Bereichen verbessert. Was die belgischen Entwickler von Larian Studios hier auf die Beine gestellt haben, sucht im Genre derzeit seinesgleichen. So wie sich *The Witcher 3* vor zwei Jahren zum Maß aller Dinge für moderne Third-Person-Rollenspiele aufgeschwungen hat, nimmt Larians neuestes Werk diese Rolle nun unter den Iso-RPGs ein.

Lebendige Spielwelt voller Details

Welchen unglaublichen Aufwand die Entwickler betrieben haben, um dieses Ziel zu erreichen wird schon bei der Spielwelt deutlich. Die großen Karten der einzelnen Abschnitte des Spiels strotzen nur so vor einer unglaublichen Detailfülle und Abwechslung. Es dauert Stunden, sich nur die unterschiedlichen Gebiete anzuschauen und jedes Detail aufzusaugen. Dabei ist von den Designern nichts willkürlich in die Welt gesetzt. Alles dient einem Zweck und jeder NPC, sogar jedes Tier, sind potenzielle Auftraggeber oder Hinweisgeber.

Die spielerische Freiheit für den Spieler steht dabei immer im Vordergrund. Wie ihr mit der Welt interagiert, ist völlig euch überlassen. Ihr wollt alles und jeden zur Strecke bringen? Kein Problem, das Spiel gibt euch die Freiheit dazu. Es gibt unbeschreiblich viele Wege, sich in dieser Welt daneben zu benehmen und sich selbst, teilweise auch ungewollt, zu sabotieren und doch geht es immer weiter. Das Spiel manövriert euch nie in eine Sackgasse, aus der ihr nicht mehr herauskommt. Es gibt immer eine alternative Lösung. Ihr müsst sie nur finden.

Dabei hilft auch, dass nahezu alles, was ihr in der Spielwelt vorfindet, manipuliert, verschoben oder aufgesammelt werden kann. Das ist nicht nur wichtig für kreative Lösungswege auf dem Weg zum nächsten Questziel, sondern fördert auch das Gefühl, sich in einer lebendigen Spielwelt zu bewegen. Stühle und Bänke können tatsächlich zum Sitzen genutzt werden, an einem Lagerfeuer bauen wir eine Kochstelle auf und den Amboss des Schmieds nutzen wird für eigene Arbeiten. Kurz gesagt, es

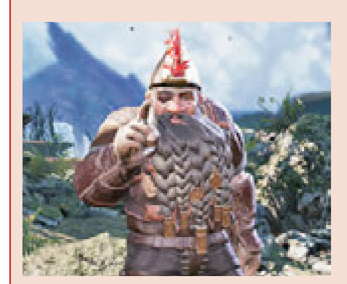


Mit nahezu allen Objekten der Spielwelt kann interagiert werden. Aber Vorsicht: Wer beim Stehlen erwischt wird, muss mit Konsequenzen rechnen.

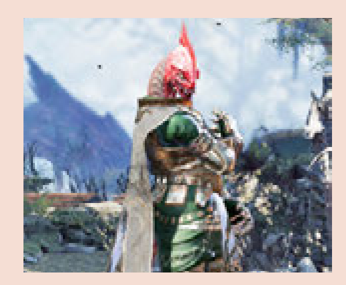
Eure angelegten Items liefern nicht nur mächtige Werte, sondern machen auch direkt am Helden ordentlich was her.

DIE ORIGIN-CHARAKTERE

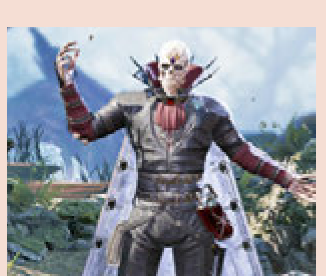
Sowohl als mögliche Wahl für euren Helden als auch als spätere Begleiter bekommt ihr es mit sechs sogenannten Origin-Charakteren zu tun.



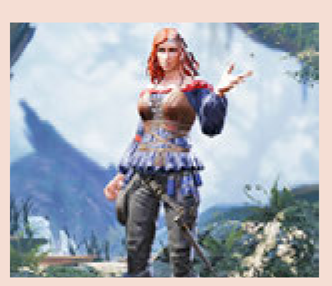
BEAST: Der alte Zwerg ist ein Cousin von Zwergenkönigin Justinia und hält sie für einen Tyrannen. Als Beast versuchte, gegen ihre Methoden vorzugehen, wurde er auf eine vergessene Insel verbannt. Er konnte sich jedoch ein Schiff aneignen und startete ein neues Leben als Seefahrer. Ungeachtet dessen verfolgt Beast aber weiter seine Pläne einer Rebellion gegen die Königin.



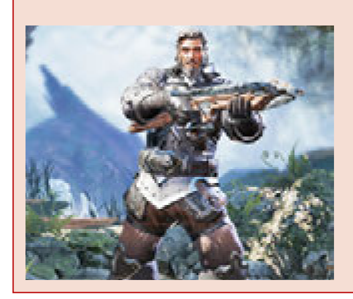
THE RED PRINCE: Die Echse mit der charakteristischen roten Haut hat ein gewaltiges Ego. Er war der rechtmäßige Thronerbe des Echsenimperiums und ein angesehener General. Bevor er jedoch seine Rolle als neuer Kaiser übernehmen konnte, wurde er wegen Verbindungen zu Dämonen aus dem Reich verbannt. Seinem Streben, den Thron zu besteigen, hat das jedoch keinen Abbruch getan.



FANE: Der Untote gehört zu den längst aus Rivellon verschwundenen Ewigen. Vor Äonen in einer Krypta eingesperrt, ist ihm zwar das Schicksal seines Volkes erspart geblieben, dafür fristet er nun ein Dasein als Untoter. Hinzu kommt, dass er sich den primitiven Völkern der Menschen, Elfen, Zwerge und Echsen gegenüber überlegen fühlt, auch wenn er sein Äußeres vor ihnen verstecken muss.



LOHSE: Die Musikerin ist keine Unbekannte in Rivellon. Schon ihr ganzes Leben verzückt sie mit ihren Auftritten ihre Fans. Doch sie hat ein Geheimnis: Seit sie denken kann, trägt sie andere Stimmen in sich. Seit einiger Zeit hört sie nur noch eine Stimme. Die ist jedoch düsterer als alles, was Lohse zuvor erlebt hat. Sie muss kämpfen, nicht völlig die Kontrolle über ihren Körper zu verlieren.



IFAN BEN-MEZD: Unter dem Göttlichen Lucian war Ifan ein stolzer Kreuzfahrer des Göttlichen Ordens. Als Lucian jedoch den Todesnebel gegen den Schwarzen Ring einsetzte und dabei massenhaft Elfen umkamen, bei denen Ifan aufgewachsen war, wandte er sich ab. Inzwischen ist er ein Söldner der berühmten Einsamen Wölfe und damit beauftragt, den Sohn von Lucian zu töten.



SEBILLE: Die Elfe war früher eine Sklavin, deren Meister sie mit Hilfe einer lebenden Narbe kontrolliert hat. Sie wurde unfreiwillig zu einer tödlichen Killerin, die der Meister immer wieder auf die Jagd nach anderen Elfen schickte. Nachdem ihr die Flucht gelingt, verfolgt Sebille vor allem ein Ziel: Rache an ihrem Meister, für sie und all die Seelen, die sie seinetwegen auf dem Gewissen hat.

gibt unheimlich viel zu entdecken. Gute 100 Stunden Spielzeit könnt ihr locker einplanen. Je nach Spieltyp sind dem nach oben hin kaum Grenzen gesetzt.

Echte Konsequenzen

Nun ist *Divinity: Original Sin 2* jedoch nicht nur ein Sandkasten, in dem ihr munter drauf los spielen könnt. Es gibt auch eine toll erzählte Handlung, die anders als noch beim Vorgänger durchgehend spannend bleibt und viele interessante Entwicklungen bereithält. Angesiedelt ist das Abenteuer viele Jahrhunderte nach dem Vorgänger. Zwar treffen Kenner auf zwei bis drei bekannte Charaktere, aber Vorkenntnisse der Story des ersten Teils sind nicht nötig. Die Welt von Rivellon wird von sogenannten Leerenerwachten heimgesucht, schreckliche Monster aus der Welt der Leere.

Die Schuld für diese Vorgänge gibt der radikale Orden der Magister den Quellenmagiern und startet ein Pogrom gegen alle, die mit dieser mächtigen Form der Magie gesegnet sind. Ihr seid einer von ihnen und befindet euch auf dem Weg in ein Internierungslager auf einer entfernten Insel. Habt ihr zunächst nur das Ziel, aus der Gefangenschaft zu entkommen, werdet ihr jedoch schnell in viel weitreichendere Ereignisse hineingezogen, bei denen es um nichts weniger als die Rettung der Welt geht. Die Handlung ist durchweg hervorragend geschrieben und mündet in einem fantastischen Finale.

Wie sich die letzte Konfrontation abspielt und welche Zukunft für die Welt sich daraus ergibt, hängt jedoch sehr stark von euren Taten und Entscheidungen im Verlauf des Spiels ab. In *Divinity: Original Sin 2* sind unterschiedliche Dialogoptionen und Handlungsmöglichkeiten nicht nur eine Fassade hinter der sich eh nur ein vorgegebener Weg verbirgt. Eure Aktionen entscheiden darüber, wer Freund und wer Feind ist. Wir hatten es im Endkampf zum Beispiel unter anderem mit zwei Gegnern zu tun, die uns dort nur aufgrund bestimmter Handlungen unsererseits gegenüberstanden.

Auch die Nebenquests spielen dabei eine wichtige Rolle. Viele dieser optionalen Aufgaben sind eng mit der Haupthandlung verzahnt. Helfen wir zum Beispiel einem Liebespaar, einer Gefahr zu entkommen, können wir später während unserer Reise womöglich davon profitieren. Nebenquests können sich auch untereinander positiv oder negativ beeinflussen. Auf-



In Dialogen gibt es meist verschiedenste Möglichkeiten, wohin ihr das Gespräch lenken könnt – mit ebenso unterschiedlichen Konsequenzen.



Während der Story trefft ihr auf wichtige NPCs mit sehr schicken, einzigartigen Charaktermodellen.

Das Schiff „Rachefürstin“ dient euch als Operationsbasis. Hier findet ihr wichtige NPCs, Händler, eine Lagertruhe und den Spiegel zur Umskillung eurer Charaktere.

Optisch unterscheidet sich das Handelsfenster kaum vom Vorgänger, es ist aber viel komfortabler zu bedienen.

Zwischen den einzelnen Spielabschnitten wird die Handlung mit gezeichneten Zwischensequenzen vorangetrieben.

grund der schier unüberschaubaren Menge an Kombinationsmöglichkeiten ist es nahezu garantiert, dass ihr beim ersten Mal viele Inhalte gar nicht zu sehen bekommt, weil euch eure Entscheidungen auf einen anderen Pfad bringen. Ein hoher Wiederspielwert ist dadurch garantiert. Stupide Sammel- oder Töte-Aufgabe sucht man im Spiel übrigens vergebens.

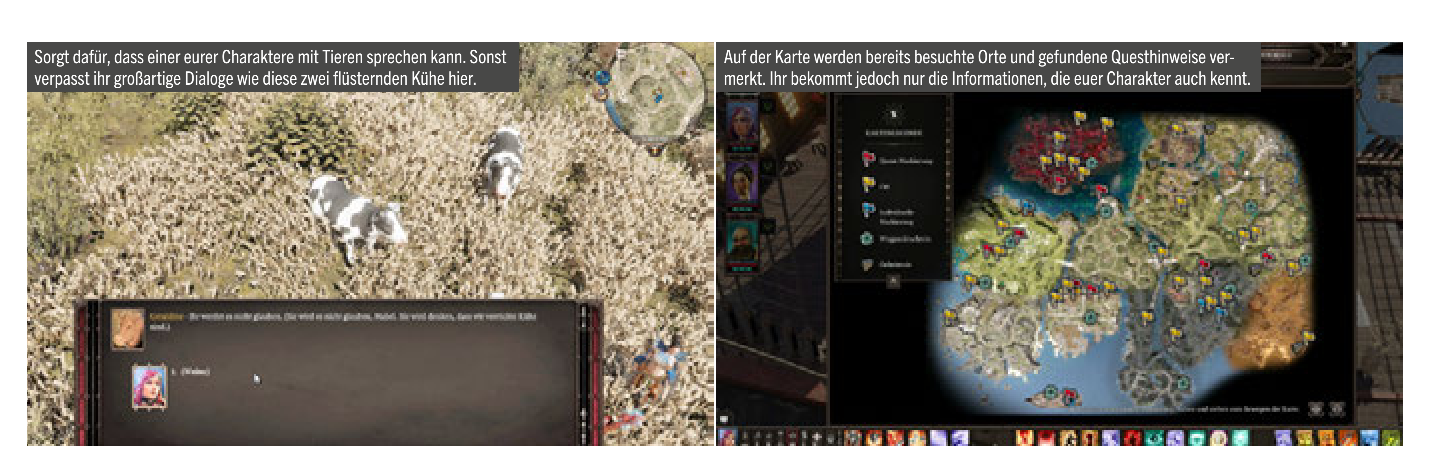
Tierflüsterer

Beim Aufbau bleibt *Divinity: Original Sin 2* im Herzen ein Spiel der alten Schule. Abgesehen von einer Handvoll knapper Tutorialeinblendungen in den ersten Spielstunden nimmt euch das Spiel nicht bei der Hand. Kein Ausrufezeichen deutet auf neue Quests hin, keine Kartenmarkierungen, die euch die Geheimnisse der Welt auf dem Silbertablett präsentieren. Wer die zahlreichen kleinen und großen Nebenquests erleben will, muss hinausgehen und mit Leuten sprechen. Auch die Tiere der Spielwelt solltet ihr nicht unbeachtet lassen.

Es ist sehr zu empfehlen, wenigstens einen eurer Charaktere mit dem Talent „Tierfreund“ auszustatten. Sonst entgehen euch wichtige Hinweise, diverse Nebenquests und einige der schönsten und witzigsten Begegnungen des Spiels. So treffen wir am Strand eine Krabbe, die uneingeschränkt von sich selbst überzeugt ist, das mächtigste Wesen aller Zeiten zu sein. Oder wir treffen auf eine Schildkröte, die sich in eine Ratte verliebt hat, und müssen ihr helfen, sie mit ihrem Schwarm zusammenzubringen. Im Spielverlauf erhaltet ihr außerdem die Möglichkeit, mit Geistern zu sprechen, was eine weitere Quelle für spannende Hinweise und Quests ist. Ihr müsst nur dran denken, die Fähigkeit zu nutzen. Das Spiel wird euch nicht daran erinnern.

Zwar gibt es immer wieder heitere Momente, aber die Lage, in der sich eure Helden und die Welt von Rivellon befinden, ist düster. Hier haben die Entwickler vom Vorgänger gelernt, der es mit dem Witz an vielen Stellen zu stark übertrieben hat. Um all den Gesprächen mit den unzähligen NPCs zu folgen, müsst ihr euch daran gewöhnen, viel Text zu lesen. Wer die englische Sprache beherrscht, kann sich alternativ an der hervorragenden Vollvertonung erfreuen. Die Leistung einer vollständigen Vertonung aller Dialoge mit erstklassigen Sprechern ist bei der Textmenge dieses Spiels mehr als beeindruckend.

Hin und wieder bekommt ihr es auch mit Rätseln zu tun. Die reichen von simplen Schalterrätseln, bei denen es die größte Herausforderung ist, alle benötigten Schalter zu finden, bis zu wirklich komple-

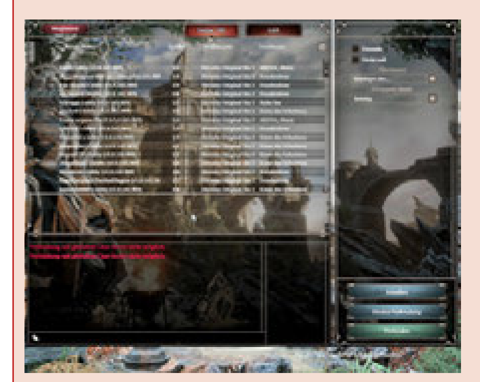


Sorgt dafür, dass einer eurer Charaktere mit Tieren sprechen kann. Sonst verpasst ihr großartige Dialoge wie diese zwei flüsternden Kühe hier.

Auf der Karte werden bereits besuchte Orte und gefundene Questhinweise vermerkt. Ihr bekommt jedoch nur die Informationen, die euer Charakter auch kennt.

GEMEINSAM AUF ABENTEUER – DIE MEHRSPIELER-MODI

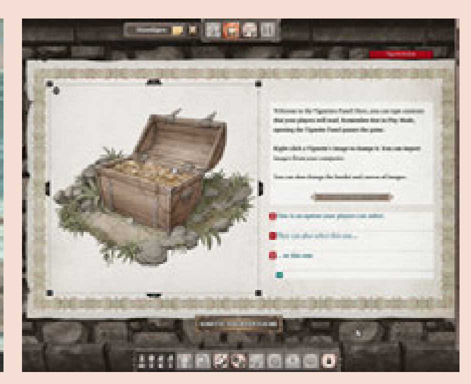
Bereits allein ist *Divinity: Original Sin 2* ein unglaublichen Erlebnis, dass sein Geld mehr als wert ist. Den Entwicklern von Larian Studios war das jedoch nicht genug. So packten die Belgier noch eine Reihe weiterer Modi in das Spiel, die euch Abenteuer an der Seite oder im Wettstreit mit Freunden erleben lassen.



Die Kampagne im Koop: Den Hauptteil des Spiels, die Storykampagne, könnt ihr nicht nur auf eigene Faust erleben. Mit bis zu vier Spielern zieht ihr im kooperativen Modus los. Dabei übernimmt jeder Spieler je eines der vier Gruppenmitglieder. Ob ihr dazu die Origin-Charaktere wählt oder mit einer Gruppe aus vier selbst erstellten Helden loszieht, ist euch überlassen. Eine besondere Würze erhält der Koop-Modus durch die spielerische Freiheit, die ihr nicht nur zum Wohle eurer Gruppe nutzen könnt. Jeder Spieler kann seine eigenen Ziele verfolgen und entsprechend handeln. So jubelt ihr einem Freund einen gestohlenen Gegenstand unter und sorgt so für dessen Verhaftung, oder ihr schaltet unwissentlich einen für einen anderen Spieler wichtigen NPC aus. Hier werden Freundschaften auf die Probe gestellt.



Arena-PvP: In diesem Modus steht das taktische Kampfsystem von *Divinity: Original Sin 2* im Mittelpunkt. Auf zehn sehr kompakten Karten treffen zwei bis vier Spieler im Deathmatch- oder „Kill the King"-Modus aufeinander. In der letzteren Spielform wird ein Charakter jedes Teams zufällig zum König erklärt. Ihn gilt es zu beschützen und das gegnerische Gegenstück auszuschalten. Jedem Spieler stehen zum Start der Partie je nach Servereinstellung ein bis vier vorgefertigte Charaktere zur Verfügung. Aus Waldläufern, Schurken, Kriegern und Magiern stellt ihr individuell eure Truppe zusammen. Eine festgelegte Rundenzeit sorgt dafür, dass sich der Gegner nicht übermäßig Zeit für seine Züge lässt. Zusätzlich zu den Spielern könnt ihr auch bis zu vier Zuschauer in die Partie einladen.



Spielleiter-Modus: Als letztes Stretch-Goal für das Erreichen der Summe von zwei Millionen US-Dollar während der Kickstarter-Kampagne von *Divinity: Original Sin 2* wurde der sogenannte Gamemaster-Mode umgesetzt. Dabei handelt es sich um nicht weniger als eine digitale Version des klassischen Pen&Paper-Rollenspiels. Dabei werden dem Spielleiter annähernd ähnliche Freiheiten gewährt, wie man es von analogen Partien gewohnt ist. Dazu steht ein mächtiger Editor zur Verfügung, mit dem sich aufwendige Kampagnen gestallten lassen. Bis zu vier Spieler kann der Spielleiter auf sein Abenteuer schicken. Wie auch beim richtigen Pen & Paper hat der GM dabei alle Möglichkeiten, jederzeit in das Geschehen einzugreifen. Unverändert bleibt lediglich das rundenbasierte Kampfsystem.

xen Herausforderungen. Hier hängt euer Erfolg dann meist davon ab, ob ihr die benötigten Hinweise zur Lösung des Puzzles gefunden habt. Hin und wieder ist ein wenig das berühmte Um-die-Ecke-Denken nötig. Besonders gegen Ende des Spiels werden eure grauen Zellen in dieser Hinsicht gefordert. Wirklich unfair wird das Spiel dabei aber nie.

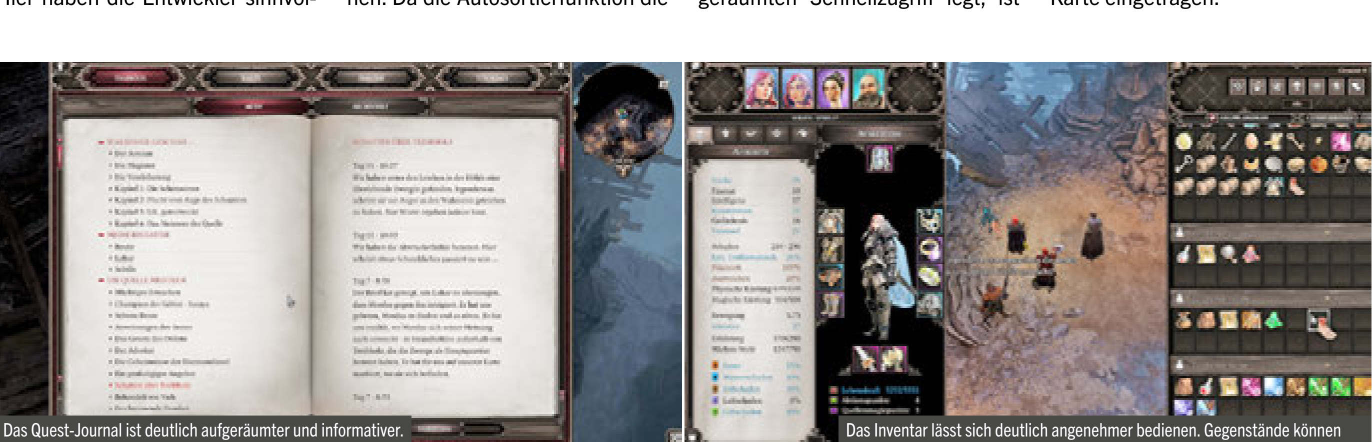
Interface mit Licht und Schatten

Zu den größeren Kritikpunkten am Vorgänger gehörten das Interface, besonders die eher umständliche Inventarverwaltung und der Handelsbildschirm, denen es an Übersicht und Komfort mangelt. Hier haben die Entwickler sinnvolle Verbesserungen vorgenommen. So lassen sich Gegenstände jetzt einfach per Drag&Drop zwischen den Charakteren verschieben und beim Händler habt ihr freien Zugriff auf die Taschen aller Begleiter und auch der Item-Vergleich funktioniert für die gesamte Gruppe.

Wirklich optimal sind die Möglichkeiten, im immer voller werdenden Inventar die Übersicht zu behalten, aber nach wie vor nicht. Wir haben versucht, mit verschiedenen Taschen ein wenig Ordnung in unsere Sammlung zu bringen. An dieser Stelle hätten wir uns aber gewünscht, dass wir die einzelnen Beutel individuell benennen können. Da die Autosortierfunktion die Taschen immer wieder durcheinanderwürfelt, mussten wir so immer umständlich jede Tasche öffnen und schauen, was enthalten ist, bis wir die gewünschten Items gefunden haben.

Sehr nervig ist auch die automatische Befüllung der Schnellleiste. Sobald ihr neue Fähigkeiten lernt oder Tränke, Schriftrollen sowie Pfeile aufsammelt, werden sie umgehend in den nächsten freien Platz eurer Schnellleiste verfrachtet – egal ob dieser Charakter die Gegenstände braucht oder ihr es für sinnvoll erachtet. Dieses Verhalten lässt sich leider auch nicht optional abschalten. Wer Wert auf einen aufgeräumten Schnellzugriff legt, ist daher ständig damit beschäftigt, wieder Ordnung zu schaffen.

Deutlich verbessert wurde das Questlog im Vergleich zum Vorgänger. Die Einträge sind ausführlicher und halten alle Hinweise fest, die ihr zur Lösung einer Quest bereits gesammelt habt. Außerdem gibt es eine schicke Übersicht über euer bisheriges Abenteuer. So verliert ihr nie den Faden der Handlung, wenn ihr mal längere Zeit nicht gespielt habt. Schön ist auch, dass es nun ein paar hilfreiche Markierungen auf der Karte gibt. Sobald ihr einen Ort entdeckt beziehungsweise eine spezifische Ortsangabe für eine Quest findet, wird das auf der Karte eingetragen.



Das Quest-Journal ist deutlich aufgeräumter und informativer. Bei einigen Quests waren uns die Einträge aber noch zu wage.

Das Inventar lässt sich deutlich angenehmer bedienen. Gegenstände können zum Beispiel einfach per Drag&Drop zwischen Charakteren verschoben werden.

Bei der Charaktererstellung legt ihr aus wenigen Optionen das Aussehen eures Helden fest und bestimmt seine Anfangswerte – das gilt übrigens auch für die sechs Origin-Charaktere. Bei ihnen sind nur Name, Geschlecht und Rasse fest vorgeschrieben.

Bei einigen Quests leidet das Journal aber weiterhin an der alten Krankheit, dass die Einträge manchmal zu schwammig sind, um so richtig zu wissen, was man eigentlich als nächstes tun soll. Auch liest sich das Tagebuch gelegentlich etwas eigenartig, wenn man bestimmte Einträge in der falschen Reihenfolge findet. Zum Beispiel weil man erst einen Gegenstand gefunden hat und später mit einem NPC redet, der einen Hinweis auf besagten Gegenstand liefert. Vermisst haben wir außerdem eine Sicherheitsabfrage bei der Vergabe von Skillpunkten. Anders als noch im Vorgänger sind Eingaben jetzt sofort permanent. Hat man sich verklickt, hat man erst einmal Pech gehabt. Immerhin gibt es nach Ende des ersten Aktes die Möglichkeit, seinen Charakter umzuskillen.

Helden mit Charakter

Ihr beginnt das Spiel mit einem selbst erstellten Avatar. Er kann Mensch, Elf, Zwerg, Echse sowie eine untote Variante dieser vier Rassen sein – natürlich jeweils in weiblicher oder männlicher Ausführung. Wie gewohnt, wählt ihr aus einer eher überschaubaren Palette an vorgefertigten Gesichtern, Frisuren und Haarfarben aus. Außerdem bestimmt ihr über einen von 14 Klassenarchetypen die Startwerte und Fähigkeiten eures Helden. Eine Festlegung auf eine bestimmte Spielweise ist dies jedoch nicht. Im Spiel habt ihr dann völlige Freiheit bei der Entwicklung eures Charakters.

Neu sind die sogenannten Kennzeichen. Neben Geschlecht und Rasse könnt ihr hier zwei weitere Eigenschaften wie Adliger, Gelehrter und Soldat auswählen. Diese Kennzeichen bestimmen den Hintergrund eurer Figur und lassen euch in Dialogen dazu passende Antworten geben. Neben dem komplett selbst erstellten Charakter habt ihr diesmal allerdings auch die Wahl, einen der sechs vorgefertigten Origin-Charaktere als euren Avatar zu nutzen. Jede dieser Figuren verfügt über eine eigene Hintergrundgeschichte mit interessanten Questreihen und einzigartigen Begegnungen.

Da ist zum Beispiel die Musikerin Lohse, die eigentlich eine fröhliche Natur ist, wäre da nicht der Dämon, der in ihrem Kopf haust. Er kommt immer wieder zum Vorschein und zwingt seinen Wirt zu ungewollten Handlungen. Ihre Suche nach einer Heilung ist eng mit der Haupthandlung verknüpft. Gleiches gilt für den Untoten Fane, der zu einer seit Jahrtausenden ausgestorbenen Zivilisation gehört und sich selbst als den heutigen Völkern Rivellons überlegen ansieht. Aus den Origin-Charakteren, die ihr nicht selbst übernehmt, rekrutiert ihr im Spiel dann die Begleiter für eure vierköpfige Party.

Dabei ergeben sich interessante Kombinationen, da sich die persönlichen Geschichten und Ziele der einzelnen Figuren mitunter kreuzen und sogar im Konflikt zueinander stehen können. Die ehemalige



Die Begleiter haben immer wieder etwas zu aktuellen Ereignissen zu sagen. Besonders, wenn es ihre eigene Geschichte beeinflusst.



Das Schere-Stein-Papier-Minispiel ist Geschichte, dafür werden Überredungen jetzt auf Basis eurer Charakterwerte entschieden.


Im Kampfsystem sind Strategie und Taktik gefragt, ähnlich einem Strategiespiel wie *XCOM*.

Auf Eisflächen laufen eure Charaktere Gefahr, auszurutschen oder einzufrieren.

Während hinten Feuer brennt ist vorne eine Blutlache zu sehen, die unter Strom steht. Zusätzlich ist der ganze Bereich auch noch verflucht. Kein einfaches Schlachtfeld.

Sklavin Sebille ist zum Beispiel auf einem Rachefeldzug, bei dem sie unweigerlich mit dem roten Prinzen des Echsenimperiums aneinandergerät, auch wenn sich der ebenfalls in eurer Gruppe befindet. Bei der Zusammenstellung solltet ihr aber auf eine Vielfalt der Rassen achten. Das erhöht eure Möglichkeiten, bestimmte Situationen zu lösen. Denn manche NPCs sprechen nicht mit jedem dahergelaufenen Abenteurer.

Sehr schön ist, dass ihr bei der Auswahl eurer Begleiter nicht auf die kampftechnischen Notwendigkeiten eurer Gruppe Rücksicht nehmen müsst. Sobald ihr einen Gefährten das erste Mal rekrutiert, könnt ihr bestimmen, welchem Klassenarchetyp die Startwerte desjenigen entsprechen sollen. Später habt ihr eh die Möglichkeit, jederzeit umzuskillen. Alternativ zu den vorgefertigten Charakteren könnt ihr übrigens auch zufallsgenerierte Söldner anheuern, die jedoch über keine Geschichte oder Persönlichkeit verfügen.

Meister der Elemente

Gekämpft wird in *Divinity: Original Sin 2* erneut in taktischen Rundengefechten. Das Prinzip ist das gleiche wie im Vorgänger, aber die Entwickler haben ordentlich an der taktischen Tiefe geschraubt. Es gibt nur noch bis zu sechs Aktionspunkte und Fähigkeiten kosten zwischen einem und drei dieser Punkte. Das Abwägen zwischen Bewegung, mehreren kleiner Fähigkeiten oder einem mächtigen Skill wird dadurch noch wichtiger. Neu ist außerdem die Rüstung gegen magischen und physischen Schaden, die es jetzt auf den meisten Gegenständen gibt.

Die Lebenspunkte sind nun so lange geschützt, bis die jeweilige Rüstung durchbrochen wurde. Auch lassen sich mit noch aktiver Rüstung keine negativen Statuseffekte anbringen. Es gilt daher immer zu überlegen, ob einem Gegner besser mit Magie oder direkten physischen Angriffen beizukommen ist. Ein weiterer Schlüssel zum Erfolg ist die Beherrschung der Elemente. Wind, Wasser, Feuer und einige mehr spielen wieder eine große Rolle. Regen macht durchnässte Gegner anfälliger für Blitzangriffe, eine Öllache kombiniert mit einem Feuerpfeil ergibt einen schicken Feuerteppich und eine Giftwolke lässt sich eine wunderschöne Explosion verwandeln. Die Kombinationsmöglichkeiten sind vielfältig. Ein Paradies für Taktiktüftler.

Neue Möglichkeiten ergeben sich zusätzlich durch die Einführung von Fluch und Segen. Jede Elementoberfläche kann jetzt zusätzlich verflucht oder gesegnet werden. Während Ersteres die zerstörerische Wirkung verstärkt, bietet Letzteres in der Regel positive Effekte für eure Gruppe. So verwandelt sich verfluchtes Feuer in Nekrofeuer, das wesentlich schwerer wieder zu entfernen ist. Aus einer gesegneten Pfütze wird heiliges Wasser, das in ihm stehende Charaktere heilt. Dadurch ergeben sich taktisch ganz neue Möglichkeiten. Allerdings machen auch die Gegner von all diesen Mitteln Gebrauch. Besonders auf den beiden höheren Schwierigkeitsgraden ist das Spiel kein Zuckerschlecken, sondern richtig knackig.

Wer diese Herausforderung nicht alleine angehen möchte, erlebt die Kampagne mit bis zu vier Spielern im Koop, wo die verrücktesten Situationen entstehen können. Oder ihr testet eure taktischen Fähigkeiten in der Multiplayer-Arena gegen andere Spieler. Pen&Paper-Freunde erstellen im Spielleiter-Modus völlig eigene Abenteuer, die sie mit ihren Freunden erleben. Das alles ist reiner Bonus und wäre gar nicht nötig gewesen, um die herausragende Stellung dieses Rollenspiels im Genre zu unterstreichen. Für Liebhaber schick gestalteter Fantasywelten und Rollenspielfans führt an *Divinity: Original Sin 2* kein Weg vorbei. ❑

MEINE MEINUNG

Matthias Dammes



„Eines der besten klassischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*."

Ich kann euch nur eins raten: Nehmt euch viel Zeit. *Divinity: Original Sin 2* ist ein Spiel für Genießer und geduldige Menschen. Die tolle und atmosphärische Spielwelt ist es wert, bis in den letzten Winkel erkundet zu werden. Ich habe knapp 100 Stunden in Rivellon verbracht, aber das Spiel hätte locker Potenzial für einen doppelt so langen Aufenthalt gehabt. So vieles, was ich gerne noch ausprobiert und erledigt hätte, so viele NPCs, mit denen ich gerne noch ausführliche Gespräche geführt hätte. Das Spiel macht einfach so vieles richtig und besser, ohne sich dabei allzu große Patzer zu erlauben. Das beginnt bereits mit den grandiosen Origin-Charakteren. Ich habe mit ihnen bei ihren persönlichen Herausforderungen mitgelitten, sie unterstützt und Angst um meine Freunde gehabt. Anders als noch beim Vorgänger hat mich die Geschichte wirklich gepackt und einen tollen Rahmen geschaffen, in dem ich meinen Charakter spielen konnte. Die spielerische Flexibilität und Freiheit sucht ihresgleichen. Das Spiel endete für mich nicht optimal. Ich hatte ein paar bittere Pillen zu schlucken, die sich aus meinen Handlungen zuvor ergaben. Aber genau das macht es auch so großartig. Und es motiviert mich, es später noch einmal zu versuchen – schon allein, weil ich das Gefühl habe, so viel noch nicht gesehen zu haben. Völlig perfekt ist auch *Divinity: Original Sin 2* nicht. Die Wegfindung der Begleiter und die sich automatisch füllende Schnellleiste haben mich das eine oder andere Mal richtig genervt. Auch die vereinzelt noch vorhandenen Bugs sind nicht schön. Bei der Masse des Inhalts dieses Spiels verblassen diese Unannehmlichkeiten aber nahezu, denn abgesehen davon stimmt hier einfach alles. Daher wird mir *Original Sin 2* auch lange Zeit als eines der besten Rollenspiele der letzten Jahre in Erinnerung bleiben.

PRO UND CONTRA

- + Unglaubliche spielerische Freiheit
- + Lebendige Spielwelt voll mit Inhalten
- + Stets mehrere Lösungsmöglichkeiten
- + Taktisch herausfordernde Kämpfe
- + Hübsche Grafik
- + Toller, dynamischer Soundtrack
- + Gut geschriebene Origin-Charaktere
- + Spannende Handlung
- + Entscheidungen mit Konsequenzen
- + (englische) Vollvertonung
- + Schiff mit Händlern, Lager als Basis
- + Koop-Modus für vier Spieler
- + Hoher Wiederspielwert
- + Zusätzliche Arena- und GM-Modi
- + Umfangreiches Handwerkssystem
- − Menüs nicht immer optimal
- − Wegfindung der KI mit Schwächen
- − Gelegentliche Bugs



Hob

An vielen Stellen nimmt die automatische Kamera solche Winkel ein und zeigt die Spielwelt als prächtiges Panorama.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Runic Games
Publisher: Runic Games
Erscheinungsdatum: 26. September 2017
Preis: ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren

Das neue Werk der *Torchlight*-Macher: Mit seiner malerischen Spielwelt entpuppt sich *Hob* als erstaunlich fesselndes, aber auch ungeschliffenes Indie-Juwel.

Von: Felix Schütz

Von Action-RPGs hat Runic Games erst mal die Nase voll: Nach *Torchlight 2* wollte das Team etwas Neues ausprobieren – und liefert nun mit *Hob* ein waschechtes Action-Adventure ab. Lange als „wortloses Indie-*Zelda*" gehandelt, zeigt sich im Test: Diesen Ruf verdient es nur bedingt.

Wortlose Pracht

Hob beginnt leise und das bleibt auch so. Zu Beginn stemmt ein Roboter eine dunkle Kammer auf. Heraus tritt eine kleine Gestalt in rotem Gewand, unsere Spielfigur. Ob sie nun Held oder Heldin ist, das spielt keine Rolle für die simple Geschichte: Dialoge beschränken sich auf Gesten, Texte liest man nur in Menüs und Zwischensequenzen gibt's so gut wie gar nicht. Da die Story ohnehin nie wirklich interessant wird, gerät sie fast schon zur Nebensache. Denn *Hob* rückt lieber seine wunderbare Spielwelt ins Rampenlicht: Vor uns breitet sich eine farbenfrohe Idylle aus, Wälder, Blumen und Gräser bedecken die Landschaft, allerlei Tiere füllen die Szenerie mit Leben. Hinter der hübschen Fassade sieht es dagegen anders aus: Unter der Erde arbeiten gewaltige Maschinen, eine Art riesiges Uhrwerk, das die malerischen Landmassen trägt und in das wir immer wieder hinabsteigen müssen, um im Spiel voranzukommen.

An speziellen Aussichtspunkten zeigt sich *Hob* von seiner schönsten Seite, hier gibt es den Blick auf wundervolle Panoramen frei. Untermalt werden die hübschen Bilder von einem unaufdringlichen Soundtrack aus der Feder von Matt Uelmen, der schon die Musik für *Diablo* und seinen Nachfolger schrieb. Bei so viel Atmosphäre stört es auch nicht weiter, dass die Texturen matschig und manche Umgebungen arg klobig geraten sind – technisch ist *Hob* bestenfalls durchschnittlich, doch das macht es mit seinem Charme locker wieder wett.

Glibberjagd ohne Hilfestellung

Unsere Aufgabe in *Hob* ist nicht gerade einfallsreich: Große Teile der Spielwelt sind von einer ekligen organischen Masse überwuchert, welche die heimische Tierwelt versaut und Monster anlockt – und wir sollen das Zeug natürlich beseitigen. Ein paar Minuten und einen hässlichen Unfall später erhalten wir darum nicht nur ein Schwert, sondern auch einen riesigen Roboterarm. So gerüstet machen wir uns ans Werk, um sieben „Nester" auszuheben, in denen der violette Glibber seinen Ursprung hat. Ein Questmarker auf der Karte gibt uns noch das grobe Ziel vor – und ab da sind wir auf uns


Am Ziel: Sieben solcher Nester müssen wir zerstören, um den wuchernden Befall zu beseitigen.


Auch die unterirdischen Levels sind klug gestaltet. Hier testen wir unsere neue Teleporter-Fähigkeit.

Gegner können sich gegenseitig verletzen, was wir uns natürlich zunutze machen: Wenn dieser dicke Brocken mit seiner Axt zuschlägt, holzt er aus Versehen gleich ein paar seiner Kumpels für uns um.

Mehr Lebenspunkte und Energie erhalten wir durch Upgrades, die überall in der Welt versteckt wurden. Tipp: Ein spezieller Umhang verdoppelt unsere Lebenspunkte auf einen Schlag.

Neben dem Schwert ist der mechanische Arm unsere einzige Waffe. Hier feuern wir eine Art elektrisches Lasso ab, mit dem wir dem Gegner Teile seiner Panzerung runterreißen.

Das Kampfsystem wirkt etwas lustlos umgesetzt. Zum Glück nehmen die Gefechte nur eine kleine Rolle ein.

gestellt. *Hob* liefert nämlich kaum Hinweise, bietet aber zig Wege zum Erkunden an. Der Effekt: In der ersten Stunde verlaufen wir uns nach Strich und Faden, das schadet dem Ersteindruck! Doch zum Glück lassen wir uns davon nicht einschüchtern, denn kurz danach entfacht *Hob* eine ungeahnte, fast soghafte Wirkung. Die verdankt es seinem cleveren Leveldesign.

Raffiniert verschachtelte Welt

Da uns *Hob* kaum leitet, verbringen wir den Großteil der Spielzeit einfach damit, den richtigen Weg zu finden und unterwegs auf Knöpfe zu drücken, die überall verteilt sind. Diese Schalter haben es in sich! Auf Knopfdruck sausen da Plattformen aus der Tiefe empor, Säulen erheben sich oder setzen sich zu ungeahnten Brücken zusammen, Bodenplatten verbinden sich zu neuen Pfaden und ganze Landstriche schießen aus der Erde. Das sieht nicht nur toll aus, sondern zieht sich auch konsequent durchs ganze Spiel. Am Ende hatten wir das Gefühl, die halbe Karte umgepflügt zu haben!

Auch in den unterirdischen Anlagen und Höhlen glänzt *Hob* mit gutem Leveldesign: Die Dungeons sind stimmungsvoll gestaltet, verlangen nach ordentlich Fingerspitzengefühl und tischen uns kleine Puzzles auf, die für Abwechslung sorgen. Besonders gut hat uns das Wasserwerk gefallen: Zuerst schwimmt man hier durch riesige Becken, in denen sich gefräßige Riesenfische tummeln, nimmt dann mehrere Pumpen in Betrieb, legt Teile der Anlage trocken oder flutet andere mit Wasser, weitet so nach und nach seinen Spielraum aus – gut gemacht!

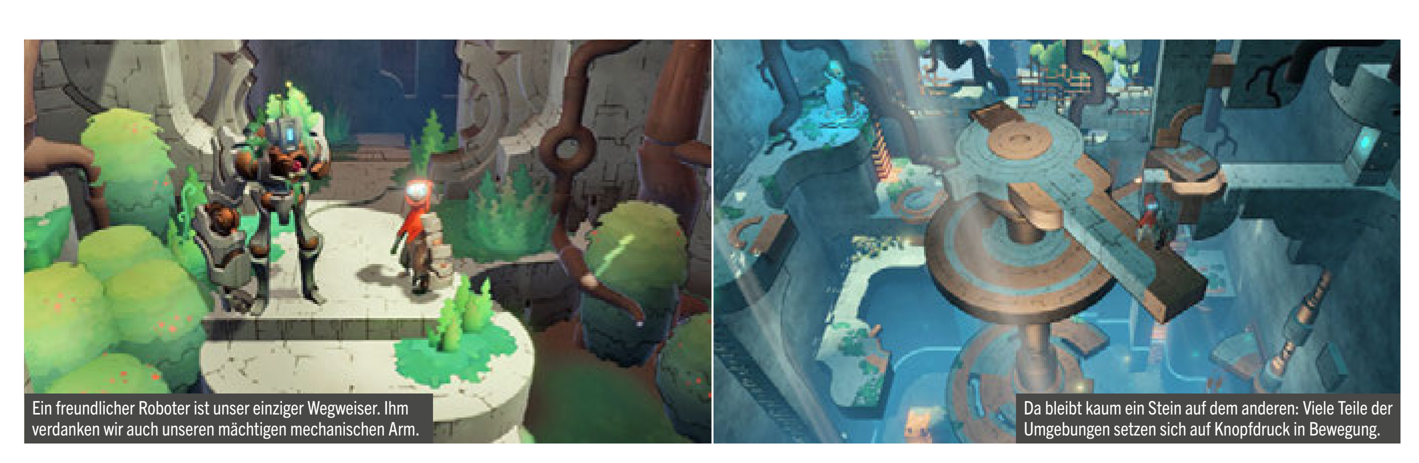
Viel zu sammeln, aber kein Zelda

Besonders motivierend sind die zahllosen Geheimgänge und verborgenen Pfade, die viele kleine Upgrades verbergen, mit denen wir nach und nach unseren Lebensbalken und Energievorrat erweitern. Außerdem gibt's mehrere Bauteile für das Schwert und eine sammelbare Währung, um optionale Kampftechniken freizuschalten, die wir vorher in Schatzkisten finden müssen. Wer also fleißig erkundet, wird belohnt! Und es streckt ordentlich die Spielzeit: Bis wir alle Upgrades gefunden, alle Archive geöffnet und alle Schwertteile und Umhänge gesammelt hatten, waren 12 Stunden vergangen. Wer nicht alles finden will, ist wesentlich schneller durch.

Ein vollwertiges Metroidvania-Abenteuer sollte man aber nicht erwarten, denn in Sachen Ausrüstung zeigt sich *Hob* knauserig: Neben dem Roboterarm, der brüchige Wände einreißen kann, erhalten wir nur noch die Fähigkeit, Teleporter zu verwenden sowie eine Art Enterhaken abzufeuern, mit dem wir uns an Ankerpunkten festhalten können. Wer also hofft, ähnlich wie in *Zelda* regelmäßig neue Items aus Dungeons rauszutragen und coole Fähigkeiten zu lernen, wird enttäuscht.

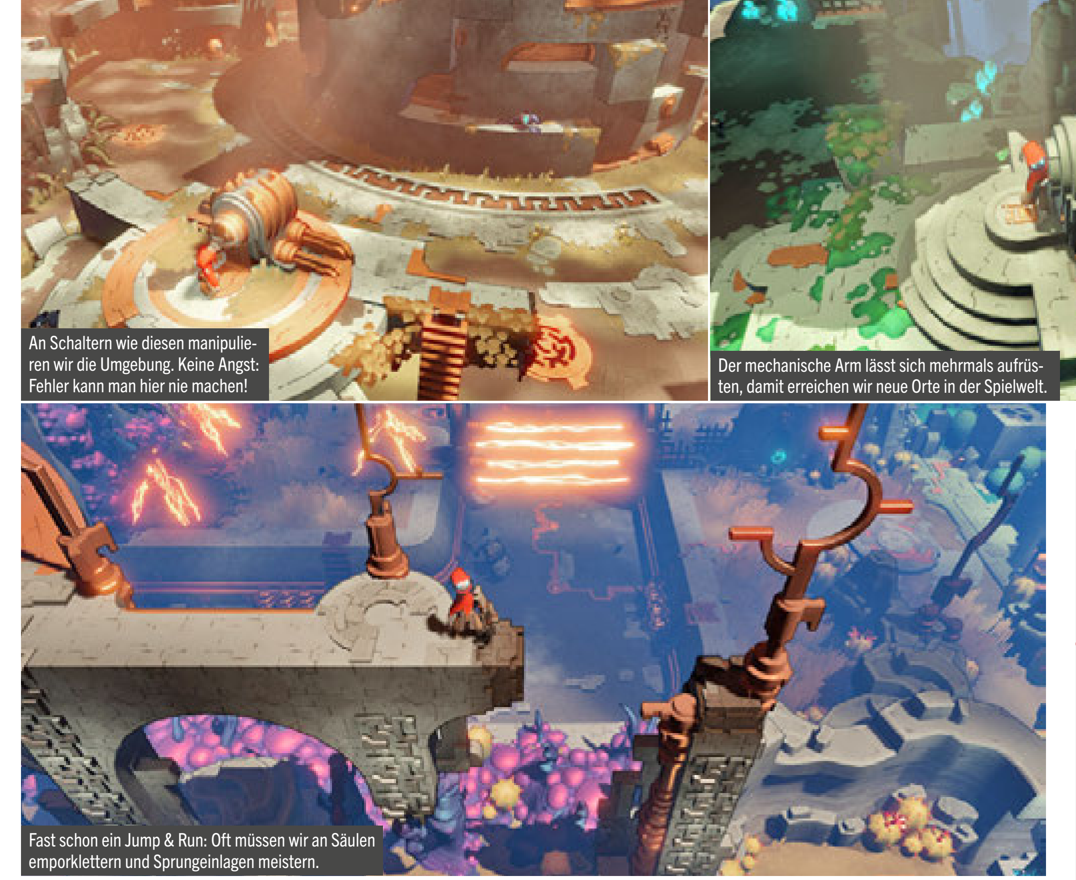
Kamera mit Hindernissen

Stattdessen stehen genaues Springen, Balancieren und Klettern auf der Tagesordnung – das macht *Hob* fast schon zu einem Plattformer! Ungewöhnlich dafür ist allerdings der fest vorgegebene Blickwinkel, der das Geschehen fast immer von oben zeigt. Das ist Fluch und Segen zugleich: Einerseits sorgt die fixe Perspekte nämlich dafür, dass die



Ein freundlicher Roboter ist unser einziger Wegweiser. Ihm verdanken wir auch unseren mächtigen mechanischen Arm.

Da bleibt kaum ein Stein auf dem anderen: Viele Teile der Umgebungen setzen sich auf Knopfdruck in Bewegung.



An Schaltern wie diesen manipulieren wir die Umgebung. Keine Angst: Fehler kann man hier nie machen!

Der mechanische Arm lässt sich mehrmals aufrüsten, damit erreichen wir neue Orte in der Spielwelt.

Fast schon ein Jump & Run: Oft müssen wir an Säulen emporklettern und Sprungeinlagen meistern.

Entwickler genau wissen, was der Spieler sieht und was nicht – also perfekt, um Secrets zu verbergen!

Andererseits hüpft man auch mal ins Leere, weil sich die Distanzen ohne freie Kamera oft nur schwer einschätzen lassen. Hinzu kommen kleine Schnitzer in der Steuerung: In den meisten Fällen lässt sich die Spielfigur zwar sauber lenken, doch wenn wir an Leitern raufklettern oder auf schmalen Stegen balancieren, gerät's auch mal etwas fummelig und ungenau. Zum Glück gibt es fair gesetzte Speicherpunkte und kurze Ladezeiten! Ein anderes Problem der fixen Perspektive: Zuweilen wird das Geschehen von Bäumen oder Mauern verdeckt, die schlimmstenfalls zu Clippingfehlern führen – das wirkt technisch unsauber. Auch kann es leicht passieren, dass sich die Spielfigur in der Levelgeometrie verheddert oder an einem Ort landet, wo sie nicht hin soll. Was auch der Grund sein dürfte, weshalb sich im Spielmenü sogar eine Respawn-Funktion befindet, die uns an den letzten Speicherpunkt zurückbefördert.

Kämpfe als Nebensache

Obwohl *Hob* oft mit *The Legend of Zelda* verglichen wird, hat es damit wenig gemein. Nicht nur weil es so stark auf Erkundung ausgelegt ist, sondern auch weil die Kämpfe nur eine Nebenrolle spielen. Wir können gerade mal mit einem Schwert und der Roboterfaust zulangen, Distanzwaffen wie Bögen gibt es nicht und auch die Auswahl an Attacken bleibt überschaubar. Gegner variieren von kleinen Kobolden und Käfern bis hin meterhohen Gestalten, die uns mit ihren riesigen Äxten und Keulen schon nach wenigen Treffern aus den Latschen hauen. Manche Feinde müssen zunächst geschwächt werden, beispielsweise indem wir ihren Schild oder ihre Rüstung mit der Roboterfaust zerdeppern, bevor wir mit dem Schwert nachlegen. Das bringt etwas Taktik in die überwiegend anspruchslosen Kämpfe und peppt das Schwertgefuchtel auf. Auf ordentliche Bossgefechte hat Runic Games dafür – mit einer Ausnahme – komplett verzichtet. Wie schade!

Technisch nicht ganz rund

Selbst nach einigen Patches wirkt *Hob* technisch nicht ganz ausgereift. Im Test schmierte die PC-Version auf zwei verschiedenen Rechnern mehrmals ab und auch die Performance zeigte Schwächen: Trotz niedriger Systemanforderungen brach die Framerate immer wieder spürbar ein – sogar auf starker Hardware. Da besteht noch Optimierungsbedarf! Erste Updates haben zwar damit begonnen, die Probleme zu beheben, doch bis *Hob* richtig rund läuft, ziehen wir zwei Punkte von der Wertung ab. ❑

MEINE MEINUNG





Felix Schütz

„Cleveres Erkunden in schicker Kulisse – wenn man sich drauf einlässt."

Meine ersten Schritte in *Hob* waren unerwartet anstrengend: Ohne zu wissen, wer ich bin, wohin ich soll oder was überhaupt mein Ziel ist, flitze ich erst mal kreuz und quer durch die hübsch verschachtelten Umgebungen – natürlich schnurstracks an der brüchigen Wand vorbei, hinter der genau der Pfad liegt, den ich so dringend suche. Anfangs war ich also genervt – und kurz darauf wie verzaubert! Denn nachdem ich erst mal ein Gefühl für die Welt mit ihren versteckten Pfaden entwickelt hatte, konnte ich *Hob* kaum noch aus der Hand legen. Man sollte allerdings kein ausgewachsenes Action-Abenteuer im *Zelda*-Format erwarten, denn Runic Games verlässt sich voll und ganz auf das spaßige Erkunden und lässt dabei massig Potenzial ungenutzt: Weder die Kämpfe noch die Story haben mich begeistert, Bossgefechte fehlen (fast) komplett und in Sachen Ausrüstung zeigt sich das Spiel ziemlich knauserig. Da wäre noch deutlich mehr gegangen! Vielleicht in einem Nachfolger, Runic Games? Dann aber bitte mehr Zeit für die Fehlerbeseitigung einplanen: Die Performanceeinbrüche und Abstürze brechen dem Spiel zwar nicht das Genick und hätten mich niemals vom Durchspielen abgehalten, drücken aber spürbar den Gesamteindruck.

PRO UND CONTRA

- ＋ Hübsche Welt mit tollen Panoramen
- ＋ Verschachteltes Leveldesign
- ＋ Zig ungeahnte Pfade und Secrets
- ＋ Freies Erkunden ohne zu viel Hilfestellungen oder Tutorials
- ＋ Schnellreisesystem verkürzt Laufwege
- ＋ Meist fair gesetzte Speicherpunkte
- ＋ Story entfaltet sich ohne Worte
- ＋ Motivierende Suche nach Upgrades
- − Überwiegend langweilige Kämpfe
- − Fixe Kamera wählt nicht immer den idealen Blickwinkel
- − Steuerung mit kleinen Mängeln
- − Wenig Ausrüstung und Fähigkeiten
- − Nur ein einziger Bosskampf
- − Das anfangs tolle Konzept nutzt sich nach ein paar Stunden etwas ab
- − Abstürze und kleine Ruckler
- − Story verläuft relativ uninteressant



WERTUNG 78



Schwertteile sind besonders gut versteckt, wir müssen die Umgebungen genau danach absuchen!

In solchen Kisten finden wir Währung, neue Fähigkeiten und Umhänge, die uns passive Boni verleihen. Viel ist das leider nicht.

Chaotisch, aber hübsch anzusehen: An der Oberfläche schlagen wir Echtzeit-Schlachten à la *Warcraft 3*.

Dungeons 3

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Realmforge Studios
Publisher: Kalypso Media
Erscheinungsdatum: 13. Oktober 2017
Preis: ca. € 45,-
USK: ab 12 Jahren

Kalypsos dritter Kerkerbaukasten nähert sich stärker seinem großen Vorbild *Dungeon Keeper* an – und wird damit zum besseren Spiel, trotz peinlicher Gags.

Von: Felix Schütz

Nanu, haben wir das richtige Spiel gestartet? Legt man *Dungeons 3* nämlich neben seinen Vorgänger, sind die Unterschiede auf den ersten Blick kaum auszumachen. Beide bieten motivierendes Kellerbasteln in schönster *Dungeon Keeper*-Tradition. Beide enthalten eine Oberwelt als zusätzliche Echtzeit-Strategie-Spielebene. Und beide sind durchtränkt von haarsträubendem Humor. Wo also der große Unterschied liegt? *Dungeons 3* eifert seinem Vorbild noch gelungener nach als seine beiden Vorgänger, entschlackt dazu kräftig seine Formel und schafft dabei einige Mängel aus der Welt, die *Dungeons 2* geplagt hatten. Das Ergebnis: Der bislang beste Teil der *Dungeons*-Serie – wenn man den Humor erträgt.

Witze zum Abgewöhnen

Das absolute Böse, um das sich die beiden Vorgängerspiele drehten, nimmt diesmal eine kleinere Rolle ein. Dafür rückt die korrumpierte Dunkelelfe Thalya in den Mittelpunkt, die wir durch eine 20 Missionen starke Kampagne begleiten. Ihr Ziel: Den Paladin Thanos abmurksen und auf dem Weg dorthin für möglichst viel Tod, Chaos und Zerstörung sorgen. Typischer *Dungeons*-Alltag!

Für ein Spiel, das sich als schrille Fantasy-Parodie versteht und in praktisch jedem Satz einen Gag abfeuert, ist *Dungeons 3* erschreckend unwitzig geraten. Wer schon den Humor des Vorgängers grenzwertig fand, sei gewarnt: *Dungeons 3* legt noch einen drauf! Monty Arnold, bekannt aus *Dungeons 2* und Daedalics *Deponia*, kehrt als motivierter Sprecher zurück – und muss diesmal noch längere, noch ermüdendere Zoten zum Besten geben. Egal ob vor, während oder nach einer Mission, die ausufernden Monologe zehren an den Nerven. Das wäre aber noch zu verschmerzen, käme nicht die neue Anti-Heldin Thalya hinzu: Sie meldet sich ähnlich oft zu Wort wie Arnolds Erzähler, ist aber schlechter geschrieben und noch anstrengender vertont. Dass *Dungeons 3* hier und da durchaus lustige Momente zu bieten hat, geht in der erschöpfenden Menge drittklassiger Gags schlichtweg unter – und darunter leidet auch der Spielspaß deutlich.

Doch so dürftig der Humor auch sein mag, man sollte *Dungeons 3* deshalb keineswegs abschreiben – denn spielerisch hat der fröhliche Strategie-Mix einiges zu bieten!

Hier regiert das Böse

Im Kern funktioniert *Dungeons 3* fast genau wie sein Vorgänger von 2015 (Wertung: 73). Wieder errichten wir gemütliche unterirdische Kerker, indem wir das Erdreich



Wie in *Dungeon Keeper* futtern unsere Kreaturen am liebsten Frischfleisch aus der Geflügelfarm.

Sukkuben sind die einzigen Kreaturen, die in der Folterkammer feindliche Helden konvertieren können.

Unverzichtbar: Banshees und andere Untote stellen wertvolle magische Werkzeugkisten her.

Wenn wir Häuser und Dörfer einäschern, lassen die Gegner-Wellen auf unseren Dungeon langsam nach.

Fallen sind nur in der ersten Spielhälfte nützlich, in den späteren Levels investiert man lieber in Truppen.

Block für Block markieren. Anschließend kommen unsere kleinen Dienerkreaturen – die herzig animierten Schnodderlinge – herbeigeflitzt, graben den Bereich frei und sammeln dabei sämtliches Gold auf, das hier und da beim Buddeln entdeckt wird. So legen wir Gänge und Räume an, die wir mit verschiedensten Bauwerken füllen. Besonders hier merkt man die Einflüsse von *Dungeon Keeper*, die diesmal noch ausgeprägter sind: Kreaturen wie Oger, Goblins oder Nagas wollen sich nun in Schlafräumen ausruhen, in der Guru-Guru-Farm frisches Geflügel naschen und sich im Trainingsraum ein paar Erfahrungslevel hinzuverdienen. Auf höheren Stufen wollen die Viecher mit Mana-Bädern und Bier bei Laune gehalten werden, während im Gefängnis besiegte Gegner vor sich hinschmoren und nach dem Verhungern zu willenlosen Skeletten werden. In der Folterkammer kümmern sich derweil unsere Sukkuben darum, feindliche Helden so lange auszupeitschen, bis sie zu uns überlaufen. Es ist schön, böse zu sein!

Leben in der Kerker-Bude

Das alles funktioniert dank einer überarbeiteten Benutzerführung und entschlackter Spielmechaniken unkomplizierter und flotter als in *Dungeons 2*. Schnodderlinge sammeln beispielsweise das nötige Gold deutlich flinker ein als früher. Arbeitsgeräte wie Braukessel oder Werkbänke lassen sich unkomplizierter platzieren oder werden einfach automatisch angelegt. Ähnlich wie in *War for the Overworld* können Schnodderlinge auch freie Flächen zuschütten und so neue Wände und Gänge anlegen. Ideal, um Räume nachträglich zu vergrößern oder die Laufwege für angreifende Helden zu verlängern und ihren Pfad mit reichlich Fallen zu spicken! Auch Aufgaben wie das Buddeln oder Transportieren von Werkzeugkisten oder Mana erledigen die Arbeiter zuverlässig – hier muss man nur noch sehr selten eingreifen und Aufträge „von Hand“ erteilen. Das Interface wurde zudem überarbeitet: Diesmal befinden sich die wichtigsten Schaltflächen für Räume, Fallen, Kreaturen, Zauber und dergleichen versteckt am linken Bildschirmrand. Das wäre beinahe unpraktisch, doch zum Glück kann man alle Menüs auch frei auf der Tastatur verteilen. Hat man die Hotkeys erst mal verinnerlicht, geht das Basteln und Taktieren damit gut von der Hand – auch wenn die Menüs mit ihren riesigen Icons eher an Konsolenspiele erinnern und wir zumindest die Zauberleiste aus *Dungeons 2* schmerzlich vermissen.

Trotzdem sorgt der unterm Strich klar verbesserte Aufbau-Part dafür, dass dem Spieler mehr Zeit bleibt, um das geschäftig-wuselige Treiben der Kreaturen zu genießen, die den Kerker mit Leben füllen. Besonders die liebevollen Animationen sind Realmforge gut gelungen: Kampfeinheiten salutieren artig, wenn wir sie mit dem Cursor berühren. Schnodderlinge balancieren vorsichtig Werkzeugkisten durch die Gänge oder rollen Bierfässer ins Lager, türmen sie dort sorgfältig zu Stapeln auf. Diese Fässerhaufen bringen wir dann mit einem Klaps unserer dämonischen Hand physikalisch korrekt zum Einsturz – spielerisch sinnlos und total gemein, aber so schick anzuschauen!



Diese Kirche ist ein Ort des Guten und damit unser wichtigstes Ziel an der Oberfläche. Sofort angreifen!

Haben wir den Ort eingenommen, wird die Umgebung verschandelt und wir erhalten kostbare Boshaftigkeitspunkte.



Fast alle Forschungen kosten Gold oder besonders kostbare Boshaftigkeit (1). Zuerst sollte man das Limit an Arbeitern und Monstern (2) erhöhen, um besser bauen und kämpfen zu können. Danach investiert man in neue Räume der Horde (3), etwa in die Bierbrauerei. Bei den Untoten (4) gibt's Friedhöfe und Gefängnisse, die gratis Skelette und Zombies erzeugen – praktisch! Zaubersprüche (5) braucht man nur sehr selten – besser in Dämonen und in die Folterkammer (6) investieren! Hat man genug Boshaftigkeit, lohnen sich auch die weiterführenden Upgrades (7) für einzelne Forschungen – oder gar ein mächtiger Titan (8).

Forschung sorgt für Durchblick

Die größte Schwachstelle von *Dungeons 2* wurde im Nachfolger ausgeräumt: Sämtliche Forschungen sowie das Freischalten neuer Gebäude und Upgrades finden nun in einem zentralen, bildschirmfüllenden Forschungsmenü statt. Im Vorgänger waren diese Verbesserungen noch umständlich in Untermenüs einzelner Räume versteckt – also ein klarer Fortschritt! *Dungeons 3* verlässt sich allerdings etwas zu sehr auf den neuen Forschungsbaum, in dem wir in jeder Mission stets die gleichen Gebäudetypen, Einheiten und passive Boni freischalten müssen – man verbringt daher viel Zeit in dem Menü. Immerhin: Der Techtree wird in jeder Mission erweitert und schafft damit regelmäßig neue Anreize. Ein positiver Nebeneffekt: Forschungsaufträge werden automatisch abgearbeitet und viele Funktionen, die im Vorgänger noch die Kreaturen erfüllen mussten, finden nun ebenfalls ihren Platz im Technologiebaum. Unsere Monster müssen darum weniger Aufgaben im Kerker übernehmen, das sorgt für mehr Übersicht und vermeidet Engpässe und Leerlauf. Unsere Orks sind beispielsweise nur für das Erstellen von Fallen und Türen zuständig, Dämonen erzeugen Mana und Untote dagegen stellen magische Werkzeugkisten her.

Echtzeit unter freiem Himmel

Das verschafft unseren Biestern viel Freizeit, die wir natürlich nutzen, um die Kreaturen regelmäßig durch Dungeon-Ausgänge an die Oberwelt zu scheuchen. Das funktioniert in *Dungeons 3* angenehm schnell, da wir nun alle Kreaturen mit nur einem Tastendruck aufheben und mit einem weiteren Klick an die Oberfläche befördern. Es gibt sogar einen Teleporterzauber, mit dem wir alle Truppen blitzschnell zurück ins Zentrum unseres Kerkers holen – besonders praktisch, falls mal wieder freche Helden an unser Dungeonherz klopfen!

An der Oberfläche spielt sich *Dungeons 3* fast genauso wie sein Vorgänger: Anders als im Untergrund kontrollieren wir die Einheiten hier direkt, wie in einem Echtzeit-Strategiespiel à la *Warcraft 3*. Mit unserer mordenden Bande fackeln wir feindliche Häuser und Lager ab, unterbinden so den Nachschub an Helden-Grüppchen, die regelmäßig unseren Dungeon heimsuchen. Am wichtigsten sind aber die Orte des Guten, etwa idyllische Feenteiche oder Statuen, die wir einnehmen und zu hässlichen Orten des Bösen verwandeln. Denn nur so erhalten wir regelmäßig die neben Gold wichtigste Währung im Spiel: Boshaftigkeit. Die brauchen wir so früh wie möglich, etwa um das Truppenlimit zu erhöhen, neue Räume freizuschalten, Zaubersprüche zu lernen und dutzende Verbesserungen zu kaufen. Weil Boshaftigkeit aber nur langsam auf unser Konto tröpfelt, muss der Einsatz der kostbaren Währung wohlüberlegt sein, sonst kann es schnell passieren, dass man den Kerkerausbau unnötig ausbremst.

Kämpfe gegen feindliche Ritter, Magier und Bogenschützen geraten gewohnt unübersichtlich, besonders die großen Einblendungen für verdiente Erfahrungspunkte verdecken oft die Sicht auf das Geschehen. Wirkliches Mikromanagement ist aber auch nicht nötig, denn jede Einheit nutzt ihre Spezialfähigkeiten automatisch und prügelt zuverlässig auf den Gegner ein. Und im Notfall fischt man seine gewünschten Einheiten einfach aus der Kreaturenauswahl heraus, beispielsweise wenn man seine Fernkämpfer gezielt auf feindliche Heiler-Einheiten hetzen will.


Im Gegensatz zu *Dungeons 2* haben Kreaturen nur wenige, dafür klare Aufgaben – hier basteln unsere Orks aus Werkzeugkisten neue Fallen und Türen.

Vielseitige Missionsziele

Die 20 Missionen sind angenehm abwechslungsreich: Mal sollen wir mehrere Brunnen vergiften, aus denen regelmäßig Wasser herausgepumpt wird, das große Bereiche der Map unpassierbar macht. Dann müssen wir unsere Heldin unter Zeitdruck retten, bevor sie zu Tode gefoltert wird, und einen versoffenen Oger mit zahllosen Bierfässern versorgen. Oder wir fangen feindliche Nahrungslieferungen ab und hungern so die gut genährten Wachen einer feindlichen Festung aus, bis wir zum tödlichen Eroberungsschlag ausholen können. Es


Das Baumenü ist aufgeräumt, nimmt aber viel Platz weg. Darum blendet es nach Benutzung wieder aus.

gibt sogar ein paar Missionen, in denen wir komplett ohne Dungeon auskommen müssen. Die abwechslungsreichen Missionsziele, die fast alle an der Oberwelt erfüllt werden, trösten auch etwas darüber hinweg, dass sich dort sonst so wenig getan hat: Wir vermissen beispielsweise die Möglichkeit, auch unter freiem Himmel Gebäude wie Wachposten oder Türme errichten zu können, zusätzliche Ressourcen und optionale Lösungswege. Hier verschenkt *Dungeons 3* viel Potenzial.

Auf Dauer etwas eintönig

Auch der Kerkerbau hat ein grundlegendes Problem: Er läuft fast immer nach dem gleichen Schema ab. Es gibt keine Karte, auf der es an Gold oder Mana mangelt, keine Situation, die uns dazu zwingt, unsere bewährte Bau- und Forschungsabfolge zu ändern. Auch gibt es leider keine Mission, in der man gegen andere Dungeon-Besitzer antreten müsste, das ist nur im Skirmish und Multiplayer möglich. Wir kämpfen also stets nur gegen Menschen, Elfen und Zwerge, müssen nie mal einen anderen Dungeon stürmen oder uns zu einer unterirdischen Festung vorgraben. Dabei hat selbst das 20 Jahre alte *Dungeon Keeper* vorgemacht, wie spaßig und fordernd der Kampf unter Tage sein kann!

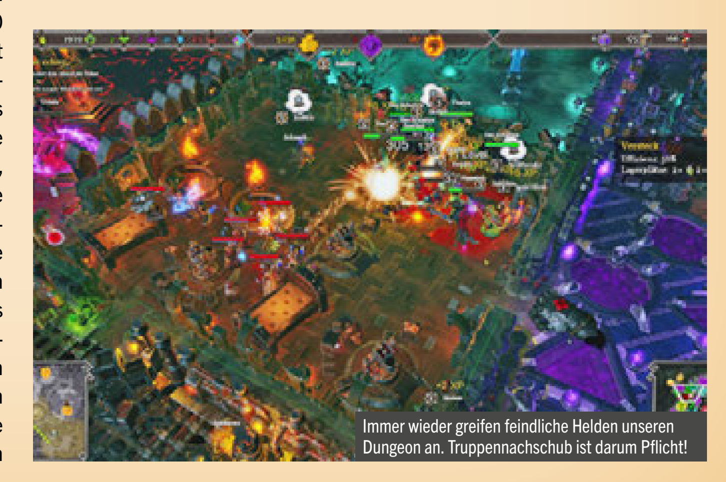
Auch das Truppenangebot mit seinen neun Basiseinheiten ist zu überschaubar: Anders als im Vorgänger gibt es nur noch zwei Einheiten, die sich zu neuen Truppentypen aufwerten lassen. Alle anderen Viecher, die sich aus den Bereichen Horde, Dämonen und Untoten rekrutieren, bleiben immer gleich. Es gibt zwar noch drei besonders mächtige Titaneneinheiten, von denen man nur jeweils eine besitzen darf – doch bis man sie im Forschungsbaum freigeschaltet hat, ist die eigene Armee ohnehin stark genug, um den Gegner locker zu überrennen. Eine zusätzliche Fraktion wie im Vorgänger, in dem man auch die Dämonen spielen konnte, gibt es diesmal nicht. Immerhin können wir aber feindliche Helden gefangen nehmen und bis zu fünf von ihnen durch Folter in unsere Reihen aufnehmen – dadurch erweitert sich das Truppenangebot leicht.

Skirmish, Koop und Multiplayer

Nach der Kampagne, die zwischen 15 und 20 Stunden in Anspruch nimmt, lockt *Dungeons 3* mit einem Skirmish- sowie einem Mehrspielermodus, in dem die Karten zufällig generiert werden, was etwas mehr Abwechslung versprechen soll. Im Multiplayer steht mit „Duell" leider nur ein Modus zur Verfügung, hier treten bis zu vier Spieler gegeneinander an und streiten sich um Bösartigkeitsinseln – wer 4.000 Punkte Boshaftigkeit gesammelt hat, gewinnt. Eigentlich eine spaßige Angelegenheit, allerdings habt ihr nicht die Möglichkeit, die feindlichen Dungeons zu stürmen, sondern dürft nur deren Eingänge angreifen. Das war im Vorgängerspiel anders, hier konnte man seine Truppen noch durch die mit Fallen gespickten Gänge des Gegners lenken und schließlich das feindliche Dungeon-Herz zerstören. Ein unnötiger Rückschritt – hoffentlich liefert Realmforge hier noch weitere Modi und Updates nach, immerhin sind die Spieler seit *Dungeons 2* mehr Umfang gewohnt! Löblich dagegen: In *Dungeons 3* darf man sämtliche Kampagnenmissionen auch zu zweit im Online-Koop-Modus bestreiten – dazu lenkt jeder Spieler eine eigene Hand des Bösen und genießt exakt die gleichen Rechte wie der andere Spieler. Ein schöner Bonus, da man sich die Aufgaben so bequem aufteilen kann – allerdings ist auch reichlich Absprache nötig, um so einen effektiven Kerker in Gang zu bringen.

Aufpolierte Technik

Obwohl *Dungeons 3* mit seinem comichaften, farbenfrohen Stil grafisch kaum hübscher wirkt als sein schicker Vorgänger, hat sich die Technik spürbar verbessert. Vorbei die Zeiten, in denen Mikroruckler und nachladende Texturen beim Ebenenwechsel für ein unsauberes Spielerlebnis sorgten: *Dungeons 3* lief im Test flüssig und stabil, nur wenn man sehr viele Kreaturen auf einmal abwirft, tritt stets ein kurzer Ruckler auf. ❑


Immer wieder greifen feindliche Helden unseren Dungeon an. Truppennachschub ist darum Pflicht!

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Besseres Gameplay, schlechtere Gags."

Spielerisch bewegt sich die *Dungeons*-Serie unaufhörlich in die richtige Richtung: Schon Teil 2 orientierte sich an *Dungeon Keeper* und garnierte das Konzept mit eigenen Ideen, die aber etwas umständlich ausfielen. Damit räumt der dritte Teil nun auf, das Kerkerbasteln, Forschen und Hochpäppeln von Kreaturen spielt sich flotter, unkomplizierter und dadurch spaßiger als in *Dungeons 2*! An der Oberwelt hat sich dagegen für meinen Geschmack zu wenig getan, der Echtzeitstrategie-Part fühlt sich noch immer recht halbherzig an. Wie schön wäre es, wenn man auch unter freiem Himmel bauen dürfte! Für einen Nachfolger wünsche ich mir außerdem dringend eine Neuausrichtung in Sachen Humor: *Dungeons 3* ertrinkt geradezu in furchtbar ausgedehnten Gags und anstrengendem Gerede – natürlich ist Humor immer eine Geschmacksfrage, doch wo ich *Dungeons 2* bis zu einem gewissen Grad noch ganz lustig fand, trifft *Dungeons 3* meinen Nerv überhaupt nicht mehr. Weniger Comedy, mehr Gameplay bitte!

PRO UND CONTRA

- ➕ Verbessertes, sinnvoll entschlacktes Kerkerbasteln
- ➕ Übersichtliches Forschungsmenü
- ➕ Zuverlässige Schnodderlinge sorgen für angenehmen Wuselfaktor
- ➕ 20 Missionen lange Kampagne
- ➕ Abwechslungsreiche Missionsziele
- ➕ Hübscher, farbenfroher Grafikstil
- ➕ Kampagne im Koop spielbar
- ➖ Einfältiger Humor mit viel zu viel anstrengender Sprachausgabe
- ➖ Spielablauf wird mit der Zeit monoton
- ➖ Zu wenig Truppentypen
- ➖ Oberflächlicher Echtzeitstrategie-Part
- ➖ Halb versteckte Menüs? Unpraktisch und nur dank Hotkeys gut spielbar
- ➖ Magerer Multiplayer

WERTUNG 75

Das Ausdauersystem von *Elex* ist gewöhnungsbedürftig, die Kampfsteuerung hakelig.

Elex

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: THQ Nordic
Erscheinungsdatum: 17. Okt. 2017
Preis: ca. € 46,-
USK: ab 12 Jahren

Piranha Bytes mischt frische Zutaten nach bewährtem Rezept. Das Ergebnis: Typisch deutsche RPG-Hausmannskost mit einem Sci-Fi-Twist.

Von: Peter Bathge

Die Tests von Piranha-Bytes-Spielen sind langweilig geworden. Früher (lies: bei *Gothic 3*) war die Zeit zwischen Erhalt der ersten Review-Version und dem Redaktionsschluss ein regelrechtes Abenteuer: Im Tagestakt trudelten Patches ein, die Versionsnummern stiegen mit der gleichen Geschwindigkeit wie die Anzahl der Schweißperlen auf der Stirn des PR-Kontaktmanns. Jede neue Version beseitigte schwerwiegende Bugs, aber hatte auch drei neue Plotstopper im Gepäck. Natürlich wurden mit jedem Update die alten Spielstände unbrauchbar. Wie unspektakulär dagegen das Jahr 2017: *Elex* hat keine Bugs. Jedenfalls keine schlimmen wie unlösbare Quests oder KI-Totalaussetzer. Damit beraubt Entwickler Piranha Bytes Redakteure in ganz Deutschland einer der spannendsten Erfahrungen des Testprozesses („Läuft's oder läuft's nicht?"), schont aber zugleich die Nerven seiner Fans. So bleibt mehr Zeit, um die Vorzüge von *Elex* zu genießen. Und das sind einige, angefangen beim für Piranha-Bytes-Verhältnisse ungewöhnlichen Szenario.

Postapokalypse auf Deutsch

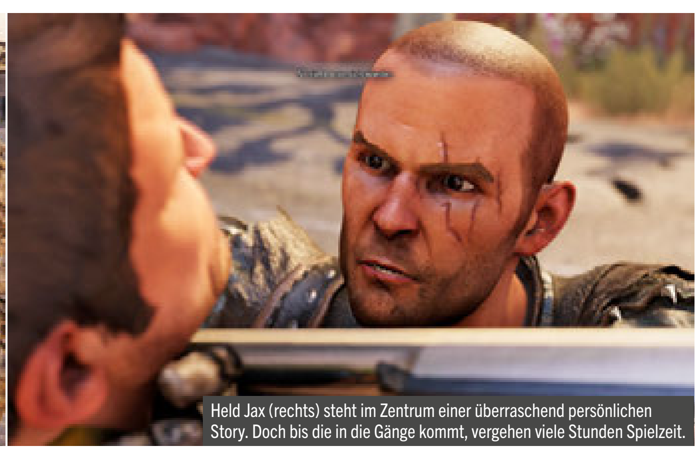
Die Spielwelt ist als wilder Mix aus Science-Fiction und Fantasy angelegt; eben noch kämpfen wir mit Pfeil und Bogen, dann finden wir einen Flammenwerfer, brutzeln erst Riesenskorpione, dann Riesenroboter. Dass dieser Mix aus Drohnen und Manaherzen funktioniert, liegt vor allem an der handgemachten Umgebung, deren einzelne Bestandteile (Wälder, Wüsten, Vulkanlandschaften) auf natürliche Weise ineinander übergehen. Das Ergebnis ist ein riesiges Spielgebiet, in dem man als Open-World-Kenner nur zu gerne nach versteckten Schätzen und nützlichen Gegenständen stöbert. Die zuweilen sehr großen Distanzen überbrückt ihr dabei mit einem Schnellreisesystem, dessen Wegpunkte nach dem einmaligen Entdecken jederzeit angesteuert werden können.

***Dark Souls* lässt grüßen**

Neben der postapokalyptischen Spielwelt, die Schwerter und Schießeisen, Magie und Maschinen kombiniert, weist *Elex* inhaltlich noch zwei große Unterschiede zu Piranha Bytes vorherigen Fantasy-



Die Begleiter-NPCs stechen aus der Masse an Figuren heraus und besitzen interessante Hintergrundgeschichten.



Held Jax (rechts) steht im Zentrum einer überraschend persönlichen Story. Doch bis die in die Gänge kommt, vergehen viele Stunden Spielzeit.

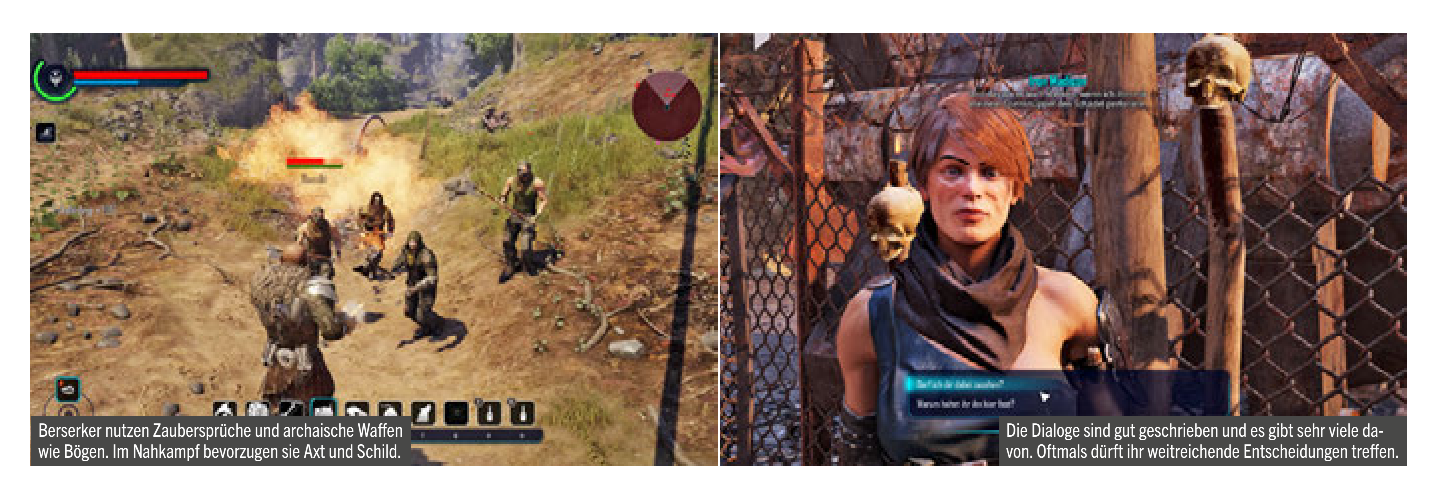
Die Diversität der drei Gilden ist lobenswert: Als Outlaw ballern wir mit dem Raketenwerfer rum und zerhackstückeln Gegner mit einem Kettensägenschwert.

und Piraten-Spielen auf. Da wäre das Kampfsystem, das dank Ausdauerbalken mit einer Prise *Dark Souls* gewürzt wurde. Im Nahkampf kosten jeder Schlag, jede Parade und jede Ausweichrolle Ausdauer. Die regeneriert sich nach ein paar Sekunden automatisch, doch bis dahin seid ihr bei leerer Energieanzeige schutzlos. Das sorgt für eine sehr hohe Einstiegshürde, auch weil sich die Gefechte letztlich nicht so elegant steuern lassen wie beim großen Vorbild aus dem Hause From Software.

Statt Freude über das Meistern der Moves herrscht auf den unteren XP-Stufen Frust vor, besonders wenn mehrere Gegner gleichzeitig angreifen. Die Vielfalt an menschlichen Feinden und wilden Bestien ist erfreulich, auch wenn viele Widersacher nur stärkere Varianten mit einem anderen Skin sind. Nervig: Nahezu alle Gegner haben die Eigenart, im Kampf sehr schnell auf den Avatar zuzustürmen. Das verschärft die Probleme mit dem Kampfsystem nur noch, denn so können euch mehrere Bösewichte in Windeseile umstellen und Schläge auf euch regnen lassen. Die Paradefunktion hilft hier nur bedingt und wer zu diesem Zeitpunkt seinen Ausdauerwert noch nicht gesteigert hat, der kann nicht mal wegrennen, da ihm schnell die Puste ausgeht.

In solchen Situationen helfen oft nur Granaten, denn Schusswaffen sind anfangs zu schwach; für dickere Knarren braucht es höhere Charakterwerte. So gestaltet sich die Anfangsphase zäh, selbst wenn man den Schwierigkeitsgrad im Menü heruntersetzt. Manch ein Hardcorefan der *Gothic*-Spiele mag darin freilich etwas Positives sehen: In *Elex* startet man wirklich als armes Würmchen und bekommt von jedem dahergelaufenen Monster volles Pfund aufs Maul. Die Stärke der Gegner passt sich nicht ans Charakterlevel an, das dürfte RPG-Puristen freuen. Vor allem weil sich jeder Levelaufstieg hart erarbeitet anfühlt, jeder im simplen Skillsystem bei gegen Gold engagierten Lehrern ausgegebene Talentpunkt direkte und teils drastische Auswirkungen hat.

Dank umfangreicher Craftingoptionen könnt ihr eure Waffen in mehreren Stufen verbessern, Tränke für Gesundheit oder Mana herstellen sowie Juwelen in Slots einsetzen. Allerdings bringen euch gerade die Waffenupgrades anfangs nur wenig: Denn sobald ihr beispielsweise eine Axt aufrüstet, steigen nicht nur deren Schadenswerte – sondern auch die Attributsanforderungen. Das wird zwar vorher angezeigt, die kleine Texteinblendung ist aber leicht zu übersehen. Im ungünstigsten Fall schmiedet ihr euch also das Mörder-Kettensägenschwert der Schärfe +3, nur um anschließend festzustellen, dass euch zum Tragen plötzlich 20 Stärkepunkte fehlen. Spätestens da freut man sich über die Quicksave-Funktion und das freie Speichern in *Elex*.



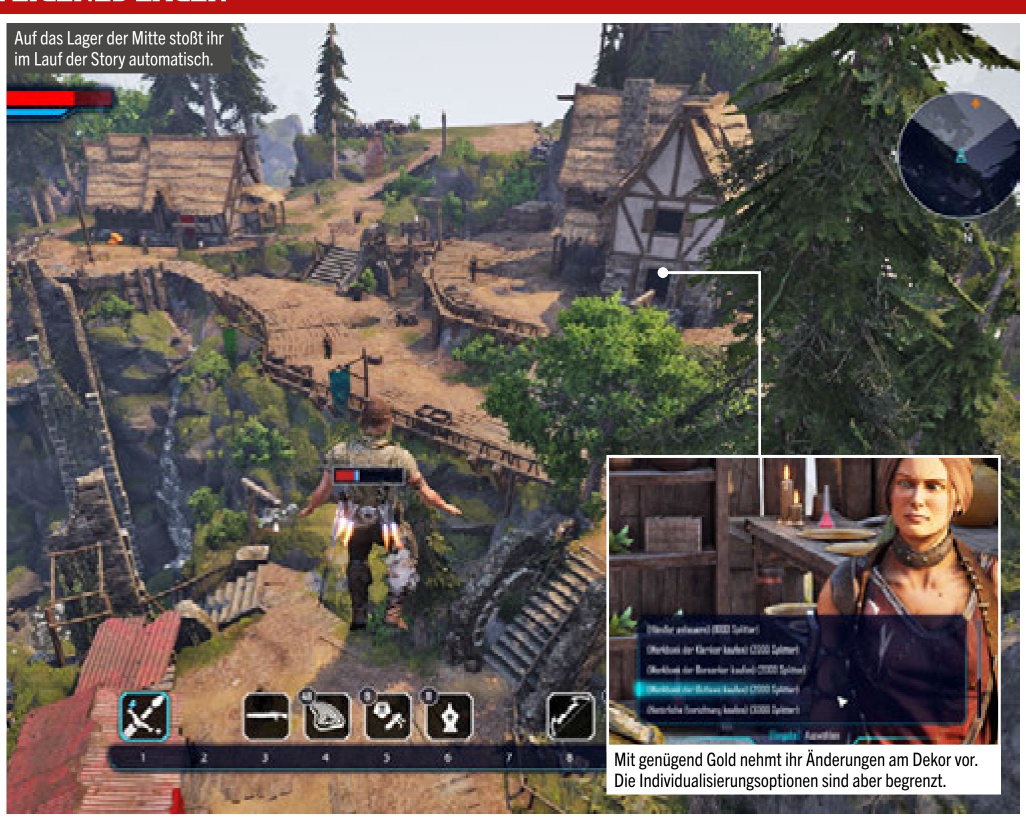
Berserker nutzen Zaubersprüche und archaische Waffen wie Bögen. Im Nahkampf bevorzugen sie Axt und Schild.

Die Dialoge sind gut geschrieben und es gibt sehr viele davon. Oftmals dürft ihr weitreichende Entscheidungen treffen.

EINE NEUE HEIMAT: EUER EIGENES LAGER

Anführer einer Fraktion zu sein klingt nach einem Haufen Spaß? Dann schraubt lieber mal eure Erwartungen an *Elex* zurück!

In *Risen 2* hattet ihr euer eigenes Schiff, für *Elex* übergibt euch Piranha Bytes die Kontrolle über ein viertes Lager abseits der Städte von Klerikern, Outlaws und Berserkern. Im einfallsreich „Lager der Mitte" genannten Dorf mimt ihr den Bürgermeister und dürft in sehr begrenztem Umfang neue Dekorationen kaufen. Viel wichtiger ist aber der exklusive Händler, der sich hier gegen die Zahlung von 1.000 Elexsplittern (der einzigen Ingame-Währung) niederlässt: Der Marketender hat einen unerschöpflichen Vorrat an Craftingmaterialien und Munition im Angebot. Neben einem garantierten Platz zum Schlafen für Held Jax bietet das Lager der Mitte auch einen Ort, an dem sich die im Spielverlauf um euch gescharten Gefährten einfinden. Schade: Spezielle Quests, die sich etwa mit der Rechtssprechung im Lager oder anderen interessanten Szenarien beschäftigen, gibt es nicht. So bleibt dieses Feature von *Elex* hinter den Möglichkeiten zurück.



Auf das Lager der Mitte stoßt ihr im Lauf der Story automatisch.

Mit genügend Gold nehmt ihr Änderungen am Dekor vor. Die Individualisierungsoptionen sind aber begrenzt.

Über den Wolken

Die zweite große Neuerung von *Elex* ist das Jetpack des vordefinierten, männlichen Protagonisten. Egal ob man im Schwebemodus Pfeile und Lasersalven auf die Feinde herabregnen lässt oder per Sprungangriff aus großer Höhe mit gezücktem Schwert zu Boden stürzt und den Widersachern so die Lebensenergie entzieht: Das Jetpack ist im Gefecht extrem nützlich.

Doch nicht nur da, denn die Möglichkeit, eventuellen Fallschaden durch einen kurzen Boost zu vermeiden, ist ebenso wertvoll wie die Fähigkeit, steile Felswände in Sekundenschnelle zu überwinden. Dabei passt die Balance: Die Jetpackenergie ist nach einigen Augenblicken aufgebraucht und muss sich aufladen; wer den Boost sparsam dosiert, legt längere Strecken in der Luft zurück. Sehr nützlich! Doch Obacht: Der Raketenrucksack ist kein Gottmodus, viele Gegner besitzen einen alternativen Fernkampfangriff. Oft erwischen die von Mutanten geschleuderten Plasmabälle und von Banditen abgeschossenen Armbrustbolzen den Helden im Flug. Trotz der teils unheimlichen (und unfairen) Zielgenauigkeit solcher Angriffe: Schon nach wenigen Minuten wollten wir das Jetpack nicht mehr missen.

Plot mit Anlaufschwierigkeiten

Die Story von *Elex* fängt nichtssagend an: Held Jax, ein Kriegsherr der emotionslosen Albs, wird mit seinem Gleiter abgeschossen und anschließend von einstigen Verbündeten verraten. Er landet in einer Schlucht, schwach und seiner schicken Ausrüstung beraubt. In der Folge müssen sich er und der Spieler all die Spielzeuge erst wieder verdienen, indem Jax einer von drei Gilden (Berserker, Outlaws, Kleriker) beitritt.



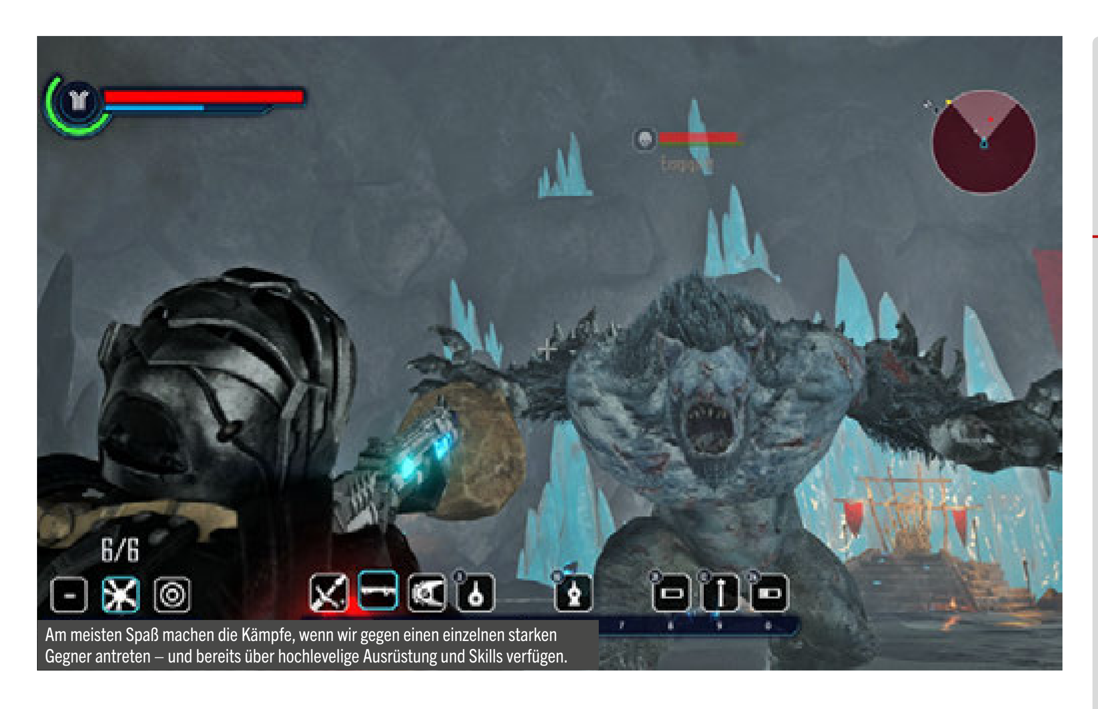
Rückblenden erzählen Jax' Geschichte und geben Einblick in die Fraktion der Albs, der ihr euch nicht anschließen könnt.

Dazu gilt es jede Menge Botengänge zu erledigen, die nur in Ausnahmefällen mit interessanten Geschichten verknüpft sind – die meisten Quests folgen einem ganz simplen Schema und bleiben nicht länger im Gedächtnis. Eine Ausnahme stellen die persönlichen Missionen der Begleiter dar. Im Spielverlauf trefft ihr mehrere Verbündete, maximal einer unterstützt euch im Kampf. Trotz knapper Dialoge besitzen diese Figuren alle einen interessanten Hintergrund und ragen damit aus der Masse an NPCs heraus, von denen viele das Gesicht oder die Stimme mit anderen Charakteren teilen. In den Gesprächen kommt immer wieder der Piranha-Bytes-typische Humor zum Vorschein; die Multiple-Choice-Dialoge erlauben Jax, auch mal etwas schnippischer zu agieren und sich den ein oder anderen Spaß mit den NPCs zu erlauben. Sehr schön!

Moralische Zwickmühlen

Dazu gibt es jede Menge Entscheidungsmomente, die sich auf Details im Storyverlauf, Questbelohnungen und den Epilog am Ende auswirken. So bestimmt ihr auch die (emotionale) Kälte des Helden: Statt ein simples Gut/Böse-Schema zu verwenden, beurteilt *Elex* eure Taten nach der Leidenschaft, mit der Jax seine Überzeugungen vertritt. Wer als Reaktion auf einen Verrat förmlich explodiert und dem Gegenüber mit Mord und Totschlag droht, dessen Menschlichkeit steigt paradoxerweise – wer die Lage dagegen ruhig analysiert, wird emotional kälter und gleicht sich damit auf lange Sicht den rücksichtslosen Albs an. Das System ist durchdacht und kommt oft zum Einsatz; die im Dialog aufploppenden Textnachrichten über die Auswirkungen einer Entscheidung lassen sich im Menü abschalten.

Bei den ausgefeilteren Aufträgen gibt es oft mehrere Lösungsmöglichkeiten. Zusammen mit der Gildenwahl (jede Fraktion besitzt eigene Skills, Ausrüstungsgegenstände und Questreihen) sorgt das für einen gehörigen Wiederspielwert. Dennoch: Von *The Witcher 3* verwöhnte Rollenspieler erwarten bei *Elex* besser nicht zu viel, die Mittel der deutschen Entwickler sind begrenzt. Im Rahmen seiner Möglichkeiten liefert Piranha Bytes aber wieder ordentliches Futter für Fans der Quasivorgänger ab, richtig gelangweilt haben wir uns nie.



Am meisten Spaß machen die Kämpfe, wenn wir gegen einen einzelnen starken Gegner antreten – und bereits über hochlevelige Ausrüstung und Skills verfügen.

Die Geschichte nimmt gegen Ende des Spiels noch mal Fahrt auf und entwickelt sich zu einer überraschend persönlichen Erzählung – deren emotionale Tragweite der blasse Protagonist Jax aber nur unzureichend vermittelt. Dabei gibt sich Piranha Bytes wirklich Mühe: Rückblenden illustrieren die Vergangenheit des Helden und nach der Wahl einer Gilde spitzen sich die Ereignisse immer weiter zu. Wer sich jedoch allzu viel Zeit mit der Entscheidung für eine der drei Fraktionen lässt, der kriegt viel zu lange praktisch nichts vom Hauptstrang der Geschichte mit. Dafür stehen zum Schluss etliche Gefechte gegen die ewig gleichen Bösewichte an, das riecht nach Spielzeitstreckung. Wir benötigten gut 40 Stunden, um *Elex* mit 99 % aller Nebenquests durchzuspielen. Erkundungsfreudigen Entdeckern ist es möglich, die Spielzeit nahezu beliebig verlängern. Denn nach dem Ende der Story könnt ihr weiterspielen und etwa Teile einer gut versteckten Schatzkarte suchen.

Schwächelnde Technik

Elex sieht nicht mehr ganz taufrisch aus, Piranha Bytes verwendet dieselbe Engine wie bei *Risen 1-3*. Das hat Konsequenzen: Einige Texturen sind arg niedrig aufgelöst und die Animationen wirken stets abgehackt. Dafür gibt's schöne Lichteffekte, passabel detaillierte Gesichter und eine herrlich gestaltete Spielwelt – Design zählt hier definitiv mehr als pure Polygonanzahl. Die Performance ist hervorragend, auch mit schwächerer Hardware. Die Abwesenheit jedweder Ladezeiten nach dem Spielstart begeistert regelrecht. Allerdings sind kleinere Grafik-Glitches immer wieder zu beobachten, etwa wenn das Clipping kurzzeitig aussetzt oder Schatten fehlerhaft angezeigt werden. Das hat aber ebenso wie die teils unnötig im Wind rotierende Vegetation keine Auswirkungen auf den Spielspaß. Ärgerlicher sind da vereinzelte KI-Hänger, etwa wenn Feinde mal an einer Kante hängen bleiben und man sie gefahrlos aus der Ferne umnieten kann. Kopierschutzinfo: *Elex* setzt auch in der DVD-Version eine Online-Aktivierung bei Steam voraus; einen DRM-freien Download gibt es bei GOG.com.

HUD: Hässlich Und Deppert

Das Design der Benutzeroberfläche hat Piranha Bytes in den Sand gesetzt. Zum einen sind die Anzeigen auf dem Bildschirm sehr wuchtig und aufdringlich. Zum anderen ist das Inventar mit seiner schnöden Auflistung aller Gegenstände in unterschiedlichen Kategorien ähnlich schlecht an die Bedürfnisse einer Maussteuerung angepasst wie das Menüsystem von *Fallout*. Welche Waffen und Rüstungen gerade angelegt sind, erkennt man lediglich an einer schmalen blauen Umrandung des nichtsagenden Item-Symbols. Immerhin lassen sich alle Bildschirmanzeigen ausblenden. Blöd: Die sehr viel Platz einnehmende Schnellzugriffsleiste am unteren Bildschirmrand verschwindet nur, wenn ihr auch auf den essenziellen Lebensbalken links oben verzichtet.

Etwas mehr Komfort bietet das Auftragsbuch; im Questlog markiert ihr per Tastendruck Missionen und bekommt so eine (optionale) Markierung auf Weltkarte und Minimap angezeigt. Top: Auf Wunsch geben euch die Gesprächspartner auch immer Wegbeschreibungen, damit ihr nicht nur per GPS und Autopilot durch die Welt düst, sondern sie tatsächlich erkundet. Das klappt überraschend gut und erinnert an alte Gothic-Zeiten. Ebenfalls schön: Im Logbuch könnt ihr alle questrelevanten Dialoge noch einmal nachlesen. Die Struktur der Aufgaben ist aber zuweilen chaotisch, gerade bei den Hauptmissionen sind die Quests verschachtelt aufgebaut, was zu Problemen bei der Übersicht führt.

Dazu kommt eine Merkwürdigkeit bei der (gößtenteils frei belegbaren) Steuerung: Leitern hinaufzuklettern dauert gefühlte Ewigkeiten. Aber so kennt man die Rollenspiele der Deutschen von Piranha Bytes ja: Kantig, unhandlich, bei weitem nicht so poliert wie der neueste AAA-Knaller – aber mit viel Seele. *Elex* stellt in der Beziehung keine Ausnahme dar. ❑

MEINE MEINUNG

Peter Bathge

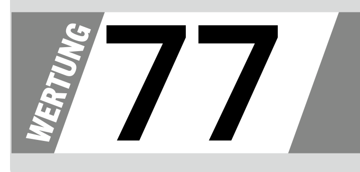


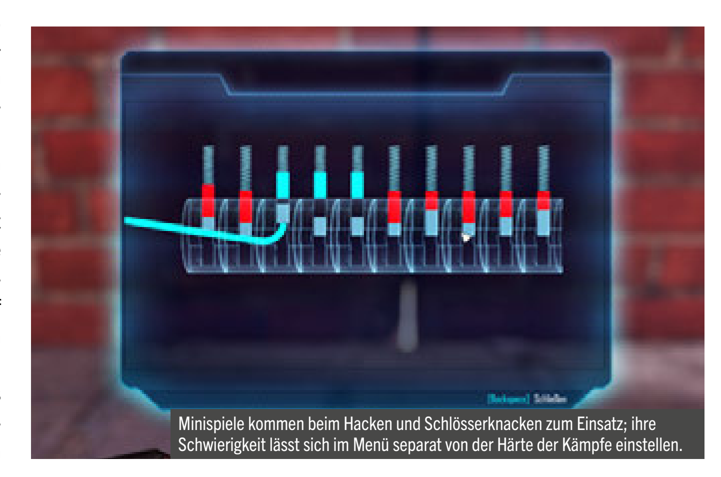
„Auf die Deinstallationsgefahr folgt der Spielspaß."

Elex fördert Zwangsstörungen. Wie ein Besessener klaube ich Gegenstände auf, suche Schätze, matsche Monster. Weil jeder Levelaufstieg wichtig ist, jeder Heiltrank nötig. Die Spielzeit ist gefüllt mit Quests und Kämpfen, sodass mir nie langweilig wird. Frust kommt anfangs dennoch auf: Zwischen den schnellen Angriffen mehrerer starker Gegner kann ich gar nicht mehr selbst mit dem Schwert ausholen. Mit steigender Erfahrungsstufe wird das zum Glück besser. Dann nimmt auch die Qualität der Aufträge langsam, aber stetig zu und die anfangs quasi nicht vorhandene Hauptgeschichte endlich Fahrt auf. Wer die üblichen Macken der Piranha-Bytes-Spiele (Klongesichter, grafische Unsauberkeiten) kennt und sich daran nicht weiter stört, den erwartet mit *Elex* ein solides Abenteuer mit einem coolen Szenario gemischt aus Science-Fiction und Fantasy.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle, natürlich wirkende Spielwelt
- ➕ Drei Fraktionen mit unterschiedlicher Bewaffnung und eigenen Skills
- ➕ Motivierende Levelmechanik
- ➕ NPC-Gefährten mit spannenden Nebenquests
- ➕ Viele Entscheidungsmomente erzeugen Wiederspielwert
- ➕ Jetpack erleichtert Fortbewegung
- ➕ Umfangreiche Craftingoptionen
- ➕ Etliche versteckte Schätze
- ➕ Großer Umfang mit über 40 Stunden
- ➖ Zähe Anfangsphase mit geringem Spaßfaktor
- ➖ Gruppenkämpfe sind chaotisch
- ➖ Viele Laufburschenaufträge
- ➖ Hintergründe von Figuren und Geschichten ohne allzu viel Tiefgang
- ➖ Hässliches Interface, wenig Komfort
- ➖ Kleinere grafische Unsauberkeiten





Minispiele kommen beim Hacken und Schlösserknacken zum Einsatz; ihre Schwierigkeit lässt sich im Menü separat von der Härte der Kämpfe einstellen.

PC Games EDITORS' CHOICE SPORTSPIEL

PC Games AWARD Ausgabe 11/2017 87

Fernschüsse von außerhalb des Sechzehners sind ein wenig zu stark geraten. Robben nutzt das eiskalt aus.

Genre: Sportspiel
Entwickler: EA Canada
Publisher: Electronic Arts
Erscheinungsdatum: 29. September 2017
Preis: ca. € 60,-
USK: ab 0 Jahren

FIFA 18

Nach einem schwächeren Jahr meldet sich EAs Gelddruckmaschine eindrucksvoll zurück und bietet mehr Realismus als je zuvor in der Seriengeschichte.

Von: Christian Dörre

FIFA 17 war 2016 das meistverkaufte Videospiel in Deutschland, allein für die PS4 verkaufte EA über 1,5 Millionen Exemplare seit dem Release. Der Titel war auf jeden Fall auch ein gutes Spiel, dennoch hatte er einige Probleme, die dafür sorgten, dass Konkurrent *PES* zumindest spielerisch klar überlegen war. Das Spiel über die Flügel war recht lahm, das Feedback in Zweikämpfen nicht sonderlich gut gelungen, die Laufwege der Mitspieler funktionierten teilweise nicht richtig und oft liefen die KI-Kameraden nur zögerlich mit. Auch die alte *FIFA*-Krankheit, dass Torraum-Situationen immer ziemlich gleich sind, wurde mitgeschleppt, während sich bei *PES 2017* kein Match wie das andere spielte. Wer jetzt dachte, dass *FIFA* vom Konami-Kick ein paar Jahre lang nur die Rücklichter sehen würde, täuscht sich jedoch. *FIFA 18* zeigt sich rundum verbessert und liefert sich mit *PES 2018* in diesem Jahr ein packendes Duell um den Meisterschaftstitel.

Angriffslustig

Das Geschehen auf dem Platz wurde im neuen *FIFA* gehörig überarbeitet, sodass sich selbst eifrige Zocker der EA-Reihe ein wenig umstellen müssen. Pässe müssen nun genauer platziert werden, damit sie den Mitspieler erreichen. Zudem haben Position und Geschwindigkeit der Spieler einen weitaus größeren Einfluss auf die Ballannahme. Spielt ihr einen Mitspieler in den Rücken an, muss dieser viel mehr arbeiten, um den Ball unter Kontrolle zu bekommen. Auch Annahmen im Vollsprint gelingen nicht mehr so einfach. Stars wie Ronaldo,



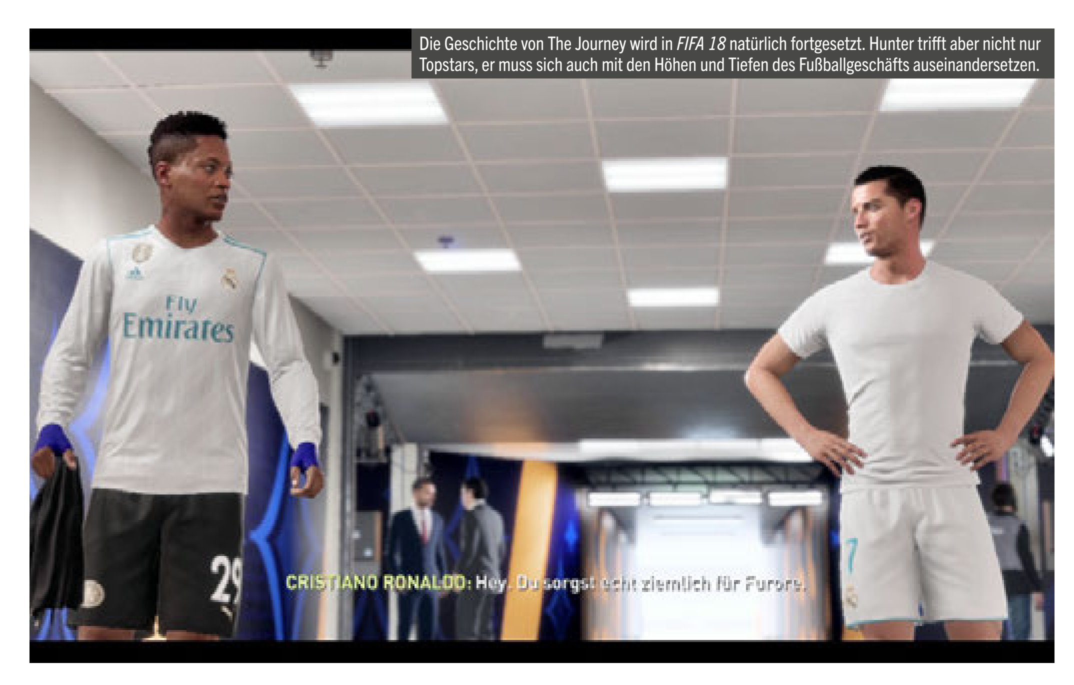
Zweikämpfe spielen sich viel griffiger, da man nun ein besseres Gefühl für das Gewicht der Spieler hat.

Nach den ersten Bildern hofften Fans auf einen richtigen Street-Modus. Dies ist jedoch lediglich die kurzweilige Eröffnungsszene des Story-Modus.

Messi oder Griezmann haben damit natürlich weniger Probleme, doch die normalen Kicker dieser Welt geraten hier schon mal ins Straucheln oder der Ball verspringt ein wenig. Für diese Aktionen wurden dem Titel einige zusätzliche Animationen spendiert, wodurch das Geschehen viel realistischer wirkt als noch in den Vorgängern.

Überhaupt sind die Zeiten von kompromisslosem Vollgas-Fußball vorbei. Die Defensive hat nämlich dazugelernt, verschiebt die Reihen geschickter und setzt euch auch schon mal mit aggressivem Pressing unter Druck. Wer einfach nach vorne prescht, verliert eher den Ball, als ein Tor zu schießen. Übersicht ist gefragt, um zum Erfolg zu kommen. Hierfür muss man auch mal das Tempo aus dem Spiel nehmen, zurückpassen und das Spiel verlagern, bis sich eine Lücke im Defensiv-Verbund öffnet, in die ihr dann den tödlichen Pass spielt. Doch auch wenn ihr in den gegnerischen Sechzehner vordringt, ist das noch keine Erfolgsgarantie.

Die Torhüter haben nämlich ebenfalls dazugelernt, kommen öfter aus dem Kasten oder fischen auch mal einen platzierten Schuss aus dem Winkel. Allerdings lassen sie sich noch ein wenig zu häufig mit einem Schuss ins kurze Eck bezwingen. Dafür führen jedoch auch endlich die berüchtigten Querleger im Strafraum nicht mehr automatisch zu einem Tor. Die Defensivspieler erkennen nun solche Situationen, grätschen den Ball gerade noch rechtzeitig ab oder werfen sich dazwischen, um den Ball ins Toraus zu dreschen. Es ist nun zwar schwieriger, in den Sechzehner vorzudringen, dafür wurden aber die Distanzschüsse zu einer mächtigeren Waffe gemacht. Zur Not muss man also einfach mal abziehen. Das ist zwar ganz gut, dennoch sollte EA per Patch noch ein wenig am Balancing schrauben. Schüsse von Stars wie Robben oder Kroos gehen unserer Meinung nach noch ein bisschen zu oft unhaltbar in den Winkel.



Die Geschichte von The Journey wird in *FIFA 18* natürlich fortgesetzt. Hunter trifft aber nicht nur Topstars, er muss sich auch mit den Höhen und Tiefen des Fußballgeschäfts auseinandersetzen.

Trotz dieses kleinen Makels sind wir mit der Offensive in diesem Jahr sehr zufrieden. Vor allem, da es EA endlich noch einmal gelungen ist, ein vernünftiges Flügelspiel zu integrieren. Die Flanken lassen sich nun platzierter und kräftiger in den Strafraum schlagen und sind somit wieder eine echte Alternative im Sturm. Selbstläufer sind sie aber natürlich auch nicht. Man muss das Abspiel auf den Lauf des Stürmers abpassen, damit die Flanke nicht einfach von einem Verteidiger herausgeköpft wird. Durch die überarbeitete Offensive, die einem nun mehr Möglichkeiten bietet, gleichen sich die Torraumszenen auch nicht mehr so stark wie in den Vorgängern. Wie in *PES* gibt es nun viele verschiedene Situationen, wodurch sich der Titel viel abwechslungsreicher spielt. Allerdings wurde das Problem der faulen Mitspieler noch nicht ganz behoben. Zwar werden die neuen und verbesserten Laufwege die meiste Zeit gut umgesetzt, doch manchmal kommen die Mitspieler bei Kontersituationen immer noch nicht so ganz aus dem Quark. Das Problem ist bei Weitem nicht so ausgeprägt wie im Vorgänger, dennoch wünschen wir uns auch hier ein Update per Patch.



Dank der verbesserten Flanken spielt sich *FIFA 18* viel variantenreicher als der Vorgänger.

Verschieben und abwarten

Doch auch das Defensivspiel wurde verändert und verlangt ein wenig Eingewöhnung. Wer blind auf den ballführenden Spieler zustürmt, wird nur in den seltensten Fällen das Leder gewinnen. *FIFA 18* orientiert sich ganz am modernen Fußball und setzt weniger auf Grätschen am laufenden Band als auf umsichtige Raum-Verteidigung. Natürlich kann man immer noch Läufe über den Flügel abfangen oder einem Gegenspieler die Pille wegspitzeln, in den meisten Fällen empfiehlt es sich jedoch, nicht sofort in den Zweikampf zu gehen und abzuwarten. Sichert lieber den Raum ab, bewegt euch rückwärts, konzentriert euch auf den Gegenspieler und doppelt ihn sogar im Notfall. Man muss auf den richtigen Moment warten, um in den Zweikampf zu gehen und den Gegenspieler vom Ball zu lösen, da man sonst einfach ausgedribbelt wird. Es kommt mehr auf eure Position an und ihr solltet versuchen, die Bewegung des Gegenspielers vorauszuahnen, damit ihr an den Ball kommt. Das Verteidigen ist dadurch um einiges kniffliger als in den Vorgängern, aber auch realistischer und aufregender. Ein gut ausgeführtes Defensiv-Manöver ist nun genauso befriedigend wie ein schön herausgespielter Treffer.

Die Zweikämpfe selbst sind zudem auch intensiver, da einem ein vernünftiges Gefühl für das Gewicht der Spieler vermittelt wird und sie sich nicht mehr so leichtgängig drehen. Befinden sich zwei Spieler im Duell um den Ball, spürt man, wie sie gegeneinander schieben und ums Leder kämpfen. Ebenfalls lobenswert ist die akkuratere Berechnung des Antritts. Nimmt ein Spieler den Ball im Sprint an, ist er natürlich schneller als der Abwehrspieler, der sich erst noch drehen muss. Diese Situationen muss man also unterbinden. Überhaupt gehen die Spieler im Sprint nicht mehr direkt von Null auf Hundert, sondern steigern sich im Tempo. Zudem wurde die alte *FIFA*-Problematik abgeschafft, dass Angreifer mit Ball schneller sind als Spieler, die ihn verfolgen. Insgesamt ist auch die Defensivarbeit besser gelungen als im letzten Ableger. Allerdings ergibt sich ein kleines Balancing-Problem, da die Schüsse eben etwas vereinfacht und die Abwehrarbeit erschwert wurde. Hier muss, wie schon bei der Offensive erwähnt, per Patch noch ein wenig Feintuning betrieben werden.

Frostiger Glanz

Doch nicht nur spielerisch, auch technisch macht *FIFA 18* einen Schritt nach vorne. Konnte man im letzten Jahr trotz Umstieg auf die Frostbite Engine noch keine großartigen grafischen Neuerungen erkennen, sieht der Titel in diesem Jahr viel feiner und detaillierter

Die KI verteidigt nun viel intelligenter als in *FIFA 17*. Die Abwehrreihen verschieben gut und machen euch das Leben schwer.

Die Animationen wurden ebenfalls überarbeitet. Dadurch sehen Traumtore noch traumhafter aus.

Zum ersten Mal in der Seriengeschichte ist auch die komplette dritte Liga aus Deutschland spielbar.

aus. Natürlich bemerkt man immer noch das typische *FIFA*-Grundgerüst (gerade bei Spielern, die nicht eingescannt wurden), doch das Spiel überzeugt mit tollen Lichteffekten und knalligen Farben. Vor allem die Lichtverhältnisse sind überragend und werden teilweise sogar zum Spielelement. An einem sonnigen Spieltag kann es durchaus schon mal vorkommen, dass eine Hälfte des Platzes so stark beleuchtet wird, dass es schwer fällt, die Übersicht zu behalten. Wie beim echten Fußball wird ein Team für eine Halbzeit geblendet. Auch der Regen sieht nun besser aus und hat mehr Auswirkungen auf das Spielgeschehen. Die Kugel rollt dann langsamer und Spieler kommen auch mal ins Rutschen. Sehr schön!

Besonders der Platz sieht toll aus, denn man erkennt Flächen, auf denen viele Zweikämpfe stattfanden. Auch die Trikots glänzen mit vielen kleinen Details und die Spielermodelle wurden zum großen Teil aufgehübscht. Einige Spieler sehen allerdings leider immer noch ein wenig comichaft überzeichnet aus. Dafür ist die Präsentation mal wieder ausgezeichnet. Die nordamerikanische MLS sowie die spanische La Liga sind jetzt auch komplett lizenziert, sodass ihr die Original-TV-Einblendungen aus diesen Ligen seht. Zudem kommt auch akustisch richtig tolle Stadionatmosphäre rüber. Die Fans sind noch lauter, haben mehr Lieder in petto und reagieren unterschiedlich auf verschiedene Situationen. Top! Ebenfalls ziemlich cool: Während Spielunterbrechungen lassen sich nun schnelle Spielerwechsel durchführen, ohne das Menü aufrufen zu müssen. Das Spiel schlägt euch einen Wechsel vor, den ihr einfach nur noch bestätigen müsst. Leider sind die Vorschläge nicht immer ganz positionsgetreu.

Die Reise geht weiter

Apropos TV-Atmosphäre: Der im letzten Jahr begonnene Story-Modus rund um den jungen englischen Spieler Alex Hunter wird natürlich fortgesetzt. Wie schon im letzten Jahr trefft ihr in den filmreifen Zwischensequenzen Entscheidungen – welche die Handlung kaum beeinflussen –, absolviert Trainingseinheiten und versucht, euch in den Spielen zu behaupten. Die Geschichte führt euch auch diesmal wieder durch die Höhen und Tiefen des Fußballgeschäfts. Alex bekommt nämlich Angebote anderer Vereine, was weder seinen aktuellen Klub noch die Fans glücklich macht. Zudem wird auch das Familien-Drama um Alex weitergesponnen. Die Story ist sehr klischeebeladen und hat einige Logiklöcher, wird aber trotzdem unterhaltsam erzählt. Vor allem gibt es diesmal nicht so viel Leerlauf. Story-Sequenzen lassen nicht mehr so lange auf sich warten und es wird auch immer mal wieder spielerisch ein wenig Abwechslung geboten. So beginnt die Geschichte beispielsweise mit einem kleinen Straßen-Kick in einem brasilianischen Hinterhof.

Qual der Wahl

In Sachen Modi-Auswahl macht *FIFA 18* sowieso niemand was vor. So stehen euch neben Freundschaftsspielen und Turnieren auch selbstverständlich die Online-Modi zur Verfügung. Gerade FIFA Ultimate Team wird euch wieder für Monate beschäftigen. Für Einzelspieler wurden hingegen die Squad Battles in FUT gepackt, wo man mit seinem Team gegen andere Teams aus der Community antritt. Schön ist auch, dass der Karrieremodus ein wenig überarbeitet wurde und euch nun mehr Freiheiten bei Transfers bietet. Selbst festgeschriebene Ablösesummen darf man jetzt selbst festlegen. *FIFA 18* bietet also inhaltlich und spielerisch wieder ein tolles Komplettpaket. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Ein großer Schritt nach vorne. So macht *FIFA* wieder Spaß!"

Bereits auf der Gamescom überraschte mich *FIFA 18* mit seinem rundum verbesserten Gameplay. Die Testversion liefert nun, was die Messe-Demo versprochen hat. Defensive und Offensive agieren nun schlauer, Flanken wurden verbessert, Torraumszenen sind abwechslungsreicher, Zweikämpfe griffiger, das Spielgeschehen ist weniger hektisch und damit realistischer. Hinsichtlich Atmosphäre, Lizenzen und Spielmodi ist der Titel eh absolut top, aber auch die Frostbite Engine funktioniert nun richtig und sorgt für tolle Lichteffekte und viele kleine Details. Aufgrund kleinerer Balancing-Probleme und auch, weil die Mitspieler in manchen Situationen immer noch etwas lauffaul sind, sehe ich *PES 2018* in diesem Jahr noch hauchdünn vorne. *FIFA* geht aber definitiv den richtigen Weg und kämpft nach einem schwächeren Jahr wieder um den Titel.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stark verbessertes Spielgefühl
- ➕ Clevere Defensive
- ➕ Abwechslungsreiche Torraumszenen
- ➕ Mehr spielerische Varianz im Angriff
- ➕ Tolle Lichteffekte, viele Details
- ➕ Überarbeitete Transfers im Karriere-Modus
- ➕ Zweikampfverhalten angenehm taktisch
- ➖ Torhüter decken das kurze Eck oft nicht ab
- ➖ Mitspieler teils immer noch etwas behäbig in der Vorwärtsbewegung
- ➖ Teils noch ein paar Balancing-Probleme (Fernschüsse gelingen zu oft)



Forza Motorsport 7

PC Games AWARD Ausgabe 11/2017 92

PC Games EDITORS' CHOICE RENNSPIEL

Genre: Rennspiel
Entwickler: Turn 10
Publisher: Microsoft
Erscheinungsdatum: 03.10.2017
Preis: ca. € 70,-
USK: ab 0 Jahren

Gleich zu Beginn des Spiels darf man in einen schnittigen Porsche steigen.

Dank weniger aber wohlüberlegter Verbesserungen markiert der siebte Teil den bisherigen Höhepunkt der Rennspielserie aus dem Hause Microsoft.

Von: Sebastian Zelada & Wolfgang Fischer

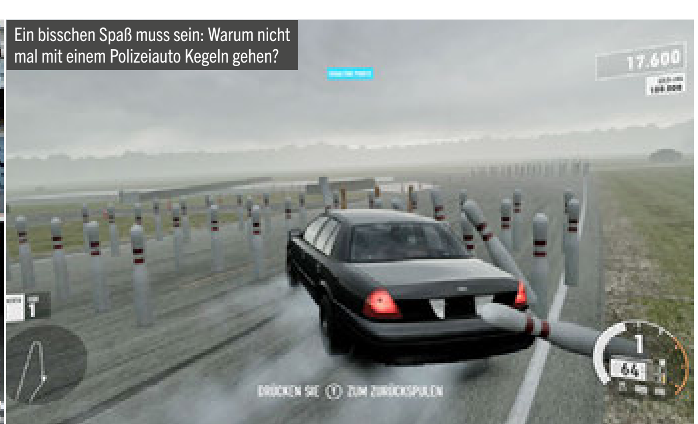
Als Microsoft mit *Forza Motorsport* 2005 einen *Gran Turismo*-Konkurrenten für die erste Xbox veröffentlichte, war die Fangemeinde froh, endlich auch einen realistischen Racer spielen zu dürfen. Immerhin war von Sonys *GT*-Serie zu diesem Zeitpunkt bereits der vierte Hauptableger erschienen. Über eine Milliarde eingenommene Dollar und zwölf Jahre später, kommt die *Forza*-Serie mit Teil 7 nun als Vollpreistitel auf dem PC an. Kann Turn 10 das halbgare Geschäft mit dem letztjährigen Free-to-Play-Titel *Forza 6 Apex* vergessen machen? Die Antwort für PC-Spieler lautet eindeutig ja!

Karriereregeil

Es ist nicht lange her, da kam mit *Project Cars 2* eine beinharte Rennsimulation auf den Markt. Ist Bandai Namcos Racer ein Titel für verkopfte Rennanalytiker, so präsentiert sich *Forza* als König des Bauchgefühls und schneidet an der richtigen Stelle alte Zöpfe zugunsten einer leidenschaftlichen Asphalt-Achterbahn ab. Bei *Forza Motorsport 7* kann man im Vergleich zu *PC2* hinsichtlich des Feintunings der Boliden nicht ganz so sehr in die Tiefe gehen, doch der Microsoft-Racer will auch gar kein schwer zähmbares Simulationsbiest sein, sondern einsteigerfreundlichen Realismus bieten. Während man bei *Project Cars 2* als Neuling erst einmal alle Fahrhilfen aktivieren muss, um sich nicht schon in der ersten Kurve ins Kiesbett zu drehen, geht *Forza 7* den umgekehrten Weg: Wer es realistisch mag, der kann sich in den Optionen aller Hilfen wie ABS, Brems- und Lenkassistenten entledigen und schon wird es äußerst anspruchsvoll. Das gilt vor allem für PS-Monster wie F1-Wagen oder Le-Mans-Prototypen. Spektakuläre Traumwagen sind dank der überarbeiteten Karriere – dem Forza Driver's Cup – nun deutlich früher verfügbar. Vorbei die Zeiten, in denen man eine gefühlte Ewigkeit benötigte, um in interessanten Autos zu sitzen. Der Clou: Der Karrieremodus besteht aus sechs großen Meisterschaften, unterteilt in jeweils zehn bis 15 Events, die ihrerseits aus einer Handvoll Rennen bestehen. Nach und nach gesammeltes Geld und Erfahrungspunkte schalten dann die nächste der sechs Hauptmeisterschaften frei. Innerhalb dieser stehen jedoch sofort alle Events offen, so dass es kein Problem darstellen dürfte, gleich zum Spielstart spannende Rennen zu finden. Bereits in der zweiten von sechs großen Meisterschaften, sitzt man beispielsweise am Steuer einer brachialen Corvette C7.R und schießt in einem Langstreckenrennnen durch die



Die Mercedes-Trucks machen mehr Spaß als man glaubt.



Ein bisschen Spaß muss sein: Warum nicht mal mit einem Polizeiauto Kegeln gehen?

Mit dem McLaren M23 über Spa-Franchorchamps heizen ist ein echtes Fest für Rennspiel-Fans.

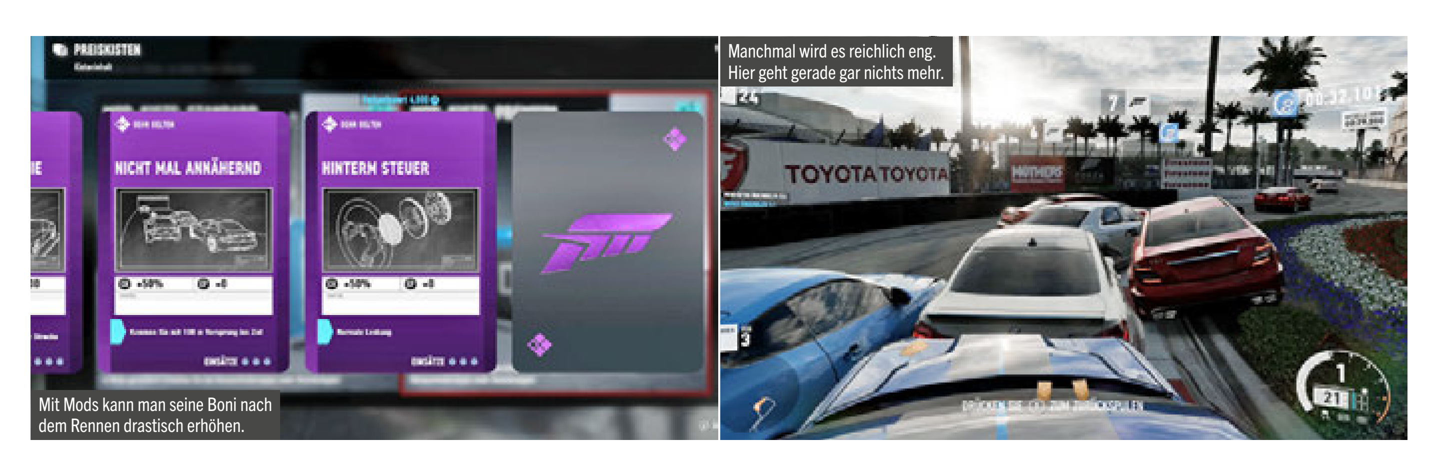
berüchtigte Eau Rouge in Spa-Franchorchamps – der Traum eines jeden Rennsportfans! Zwischendurch lockern Showcase-Events das Spielgeschehen auf. In diesen schmeißt man Bowlingpins mit einem Polizeiauto um, durchfährt Hindernisparcours, oder muss in Einzelrennen Duelle mit speziellen Autos gewinnen. Derartige Veranstaltungen sind bereits aus *Forza 6* bekannt, waren damals aber noch nicht in den Karrieremodus integriert.

Turn 10 versteht es mit dem neuen Mix blendend, die Motivation dauerhaft hoch zu halten. Dafür sorgt auch die Tatsache, dass es ständig Belohnungen hagelt und die „langweiligeren" der 700 verfügbaren Autos (alle mit detaillierten Cockpits) zwar weiterhin vorhanden sind, jedoch nur auf Wunsch genutzt werden müssen. Stattdessen sorgen gewonnene Showcase-Events und Meisterschaften schnell für Supersportwagen, F1-Klassiker und Formel-E-Boliden im Fuhrpark. Neben Geld sammelt man in der Karriere nämlich auch Erfahrungspunkte und steigt damit Fahrerstufen auf. Für jeden Aufstieg gibt es wahlweise Geld, ein seltenes Auto zum stark rabattierten Preis, oder einen neuen Overall für euren Fahrer, den Drivatar. Hier beweisen die Entwickler Humor: Neben einer Vielzahl an konventionellen Racing-Klamotten, gibt es auch Samurai-Rüstungen oder Clownskostüme. Damit die Credits sprudeln und man schneller im Ranking aufsteigt, kann man vor jedem Rennen Spezialkarten, die sogenannten Mods einsetzen. Diese multiplizieren unter anderem das Preisgeld, wenn man bestimmte Bedingungen erfüllt und können auf drei Slots verteilt werden. So muss man beispielsweise eine perfekte Runde hinlegen, oder mit einem bestimmten Abstand Erster werden, um mehr Kohle zu erhaschen.

Loot ist gut

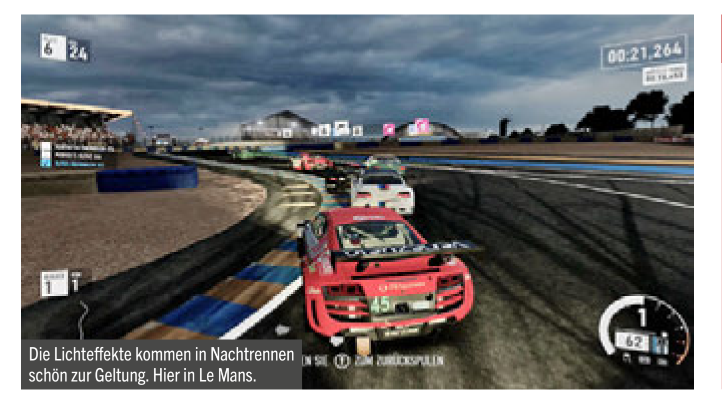
Neu ist, dass man die Mods über Lootboxen erhält, welche mit Ingame-Währung bezahlt werden. Dabei kommt ein Glücksspielsystem zum Einsatz: Bestimmte Boxen erhalten bessere Mods, Belohnungen und Chancen auf legendäre Autos. Natürlich sind sie dann auch teurer als Boxen mit geringeren Wahrscheinlichkeiten auf tolle Gegenstände. Es scheint, als wollten Turn 10 und Microsoft hier das Feld für künftige Mikrotransaktionen bereiten und die Spieler auf ein passendes System konditionieren. Darauf deuten auch die Punkte „Marktplatz" und „Auktionshaus" im Hauptmenü hin, die zum Zeitpunkt des Tests noch nicht verfügbar waren. Man muss aber auch ganz klar sagen, dass die Boxen aktuell der Motivation sehr zuträglich sind, da sie – nach jetzigem Stand – komplett mit Ingame-Währung funktionieren und das System gut ausbalanciert ist.

Fast nichts zu meckern gibt es hingegen an der Präsentation. Grafisch gehört der Titel zur Rennspielelite und gerade die neuen dynamischen Wetter- und Lichteffekte sehen wunderschön aus und machen die Rennen um einiges interessanter als bisher. Da fängt ein Grand Prix im Trockenen an und kann sich bis zur Ziellinie in eine Wasserschlacht bei tobendem Ge-



Mit Mods kann man seine Boni nach dem Rennen drastisch erhöhen.

Manchmal wird es reichlich eng. Hier geht gerade gar nichts mehr.


Die Lichteffekte kommen in Nachtrennen schön zur Geltung. Hier in Le Mans.

WUNSCHZETTEL FÜR TEIL 8

Forza Motorsport 7 **ist eine runde Sache. Es gibt jedoch noch einige Dinge, die wir uns wünschen würden, welche man dem Spiel aber nicht direkt ankreiden kann.**

Erwähnt werden sollen sie deshalb trotzdem. So gibt es zwar Boxenstops, von denen man jedoch fast nichts sieht. Grafiken überblenden fast die komplette Sicht auf die Box und alles läuft automatisiert ab. Taktik und Strategie bestehen lediglich darin, wann man seinen Pitstop im Laufe von Langstreckenrennen einsetzt. Schön wäre auch, wenn die Drivatare sich untereinander überholen würden und wenn es Rallyestrecken gäbe. Die passenden Fahrzeuge sind ja immerhin auch schon vorhanden. Ach, und Zeit für ein umfangreiches optisches Schadensmodell wird es auch so langsam.

witter entwickeln. Die wechselnden Bedingungen fordern fahrerisch und sehen zudem blendend aus. Gischt hinter den Autos raubt die Sicht, Scheibenwischer arbeiten, entstehende Pfützen wirken sich auf das Fahrverhalten aus. Selbst die Wassertropfen auf der virtuellen Kameralinse brechen das Licht farblich korrekt zur jeweiligen Wagenlackierung – stark!

Überhaupt verstehen es die Entwickler, die 32 Strecken mit Leben zu füllen, wie es kaum ein anderes Spiel schafft. Das leuchtende Neonriesenrad in Suzuka bei Nacht, Konfettikanonen und landende Jumbo Jets in Dubai oder Paraglider, die in Rio um den Corcovado fliegen: An fast jeder Kurve wartet ein optisches Highlight. Das gilt vor allem für die fiktiven Strecken, die jedoch an originalen Schauplätzen angesiedelt sind. Sie stecken die klassischen Rennstrecken optisch nochmals in die Tasche und sehen besser aus als je zuvor. Gerade Prag sieht fantastisch aus. Die goldene Stadt im Sonnenuntergang ist eine wahre Freude und mit weit über 250 Sachen über die Karlsbrücke zu preschen, nachdem man sich durch die engen Gassen und Straßen der Innenstadt geschlängelt hat, ist eines der großen optischen Highlights im Spiel. Wer sich bei all der Rennaction die Zeit nimmt, auf Details zu achten, wird auch bemerken, dass die Wolken dynamisch über die Strecken gleiten. Das sieht man einerseits direkt am Himmel und andererseits bei dichter, jedoch aufreißender Wolkendecke auch auf dem Asphalt, wenn der Sonnenschein in jeder Runde an einer anderen Stelle den Boden küsst. Ebenfalls grandios sind Nebelschwaden auf der Nordschleife und Wind, der in Dubai stellenweise Sand über die Piste bläst. Bei all der Pracht bleibt eigentlich kaum ein Grafikwunsch offen. Wünschenswert wären lediglich weitere, extremere Wetteroptionen, wie Blizzards und Schneestürme, wie bei *Project Cars 2*.

Fahrspaß pur

Auch beim Sound gibt sich *Forza* wie gewohnt kaum eine Blöße und kann sich nochmals verbessern. Die Motorengeräusche sind klasse und die Auspuffanlagen röhren, knattern, und knallen wie sie sollen. Da kann man es auch verzeihen, dass der nicht nervige aber unauffällige Soundtrack der schwächste seit Langem ist. Wo *Forza 2* noch mit Künstlern wie Bloc Party, N.E.R.D., Goldfrapp und Gnarls Barkley protzte, dudelt der siebte Teil unschuldig vor sich hin. Kein grober Schnitzer aber allemal schade! Doch wenn der Motor eines Nissan GT-R LM Nismo in der dazugehörigen Challenge krachend und röhrend die 880 kg leichte japanische Rennflunder über die Rennstrecke in Suzuka feuert und man das Gefühl hat, eine Rakete auf Rädern zu steuern, fragt keiner mehr nach einem Soundtrack. Und nur, dass wir uns nicht falsch verstehen: Auch wenn *Forza 7* kein Simulationsmonster wie *Project Cars 2* ist, so geht es hier sehr realistisch zu. Je nach Umfang der aktivierten Fahrhilfen, wird ist es nur mit viel Fingerspitzengefühl und der Kenntnis der richtigen Brems- und Beschleunigungspunkte sowie der Ideallinie möglich, auf der Strecke zu bleiben, geschweige denn konkurrenzfähige Rundenzeiten zu fahren. Jedes Fahrzeug klingt und fährt sich grundlegend anders. Geben sich sanft brummende Geländewagen wie der JEEP Trailcat noch recht gutmütig, sind Kaliber wie ein



Klassiker wie diese F1-Boliden aus der Mitte des letzten Jahrhunderts lassen das Rennfahrerherz höher schlagen.



Mit Tempo 250 gegen die Wand: Das Auto ist technisch komplett im Eimer, doch optisch tut sich kaum was.


Wer will, kann seinem Auto sogar eine Holzoptik verpassen.


Selbst wenn man an der Spitze einsam seine Kreise zieht, gibt es was zu sehen. Neben der Strecke passiert so einiges.

nervös surrender Formel-E-Bolide, oder die überraschend spaßigen Mercedes-Trucks deutlich größere Herausforderungen. Gerade die diversen Formel-Boliden verlangen Können am Steuer, denn auf schnellen und engen Strecken wie der Nordschleife verhaken sich die freiliegenden Räder bei Überholmanövern gerne mit den Pneus der Rivalen. Hier ist Gefühl am Analogstick gefragt. Wer ein Lenkrad sein Eigen nennt, ist natürlich im Vorteil. Doch auch ohne teure Peripherie steuert sich das Spiel exzellent und überzeugt mit großartigem Rumble-Feedback, das sofort Rückmeldung gibt, wenn der Wagen zu unruhig wird. So entwickelt man stets ein gutes Gespür für seinen Wagen. Das ist vor allem dann von Vorteil, wenn es später in der Karriere und bei entsprechend hoher Drivatar-Schwierigkeit (kann zwischen den Rennen jederzeit angepasst werden) nötig wird, ein wenig am Setup zu feilen, um Rennen zu gewinnen. Wem das alles zu kompliziert ist, der lädt sich entweder Setups von anderen Spielern über die Cloud herunter, oder schaltet einfach die Fahrhilfen ein und den Schwierigkeitsgrad herunter – so sind letztlich alle Herausforderungen auch für Anfänger zu bewältigen und im schlimmsten Fall nutzt man die Rückspulfunktion. Wer es kann, sollte sich jedoch fordern, denn ironischerweise schreiten Profis im Spiel schneller voran, da es bei höherer Drivatar-Schwierigkeit auch mehr Knete für Gewinner gibt. Positiv zu vermerken ist nebenbei, dass die Drivatar-KI auf keiner Stufe einen Gummibandeffekt aufweist. Das bedeutet, dass einerseits mit genügend Übung Rennen wirklich dominiert werden können und andererseits die KI nicht plötzlich unerklärlich langsam wird, sollte man selbst Grottenzeiten fahren.

Die Community

Ein Spielspaßfaktor ist bislang noch gänzlich unerwähnt: *Forza* wäre nicht *Forza*, wenn nicht auch umfangreiches optisches Tuning vorhanden wäre. Lackierungen, Aufkleber und frei gestaltbare Formen können in die Cloud geladen werden und sorgen seit Jahren für eine blühende Community und dank des mächtigen Editors für jegliche erdenkliche extravagante Lackierung. Wer möchte, kann Stunden und Wochen investieren, um sein Auto mit seinen ganz persönlichen Motiven zu lackieren. Doch auch wenn es schnell gehen soll, gibt es genügend Optionen. Neben Mattlack, kann man seiner Karosserie sogar eine schicke Holzoptik verpassen. Von Spoilern, Frontschürzen und Felgen fangen wir erst gar nicht an. Die Möglichkeiten, die eigene Karre zu personalisieren, sind schier unbegrenzt. Last but not least gibt es natürlich noch den Mehrspielermodus. Der Offline-Splitscreen ist unverständlicherweise nur auf der Konsole zu finden. Online macht der Titel natürlich mindestens ebenso viel Spaß wie alleine. Wer also nach den über 30 Stunden Karrieremodus Beschäftigung sucht, wird hier fündig und darf auch mit stabilen Verbindungen und einer großen Auswahl an Modi rechnen. Während zum Start nur Quickmatches verfügbar sind, werden in den kommenden Wochen Ligen hinzugefügt werden, um auch online für ein fesselndes Spielerlebnis zu sorgen. ❑

MEINE MEINUNG

Sebastian Zelada



„Ein klasse Spiel, aber keine echte Simulation!“

Forza Motorsport 7 ist die bisherige Krönung der Serie. Turn 10 liefert hier in fast allen Belangen einen großartigen Racer ab, der gekonnt den Spagat zwischen anspruchsvoller Simulation und zugänglichem Realismus-Racer schafft. Ein *Project Cars* ist es nicht, aber dafür punktet die Karriere mit hohem Motivationspotenzial und spannenden Rennen. Die Erfahrung der Entwickler spiegelt sich aber nicht nur im gut gestalteten Karrieremodus, sondern vor allem im runden Gesamtpaket aus perfektem Fahrgefühl, schicker Präsentation, dickem Umfang und ausgefeilter Balance wider. Der Hardcore-Sim-Freak, der mit seinem Lenkrad schläft, suchtet ganz klar den Bandai-Namco-Racer. Alle anderen haben die Qual der Wahl.

PRO UND CONTRA

- ➕ 700 Autos und 32 Strecken mit vielen Variationen
- ➕ Dynamisches Wetter sorgt für spannende Rennen
- ➕ Grafisch auf einem Niveau mit der Genre-Elite
- ➕ Rückspulfunktion hilft bei schweren Fahrfehlern
- ➕ Alle Autos mit detaillierten Cockpits
- ➕ Abwechslungsreicher Karrieremodus
- ➖ Boxenstops sind lahm und fordern kaum Strategie
- ➖ Zum Start kaum Mehrspielermodi
- ➖ Schwacher Soundtrack




Der Nissan GT-R LM Nismo ist ein Biest von einem Rennfahrzeug und ohne Fahrhilfen kaum zu kontrollieren.



Wer im F1-Wagen sitzt und sich mit den Reifen des Gegners verhakt, sollte vollkaskoversichert sein.



Mit dem praktischen Greifhaken durchquert Dorothy die Spielwelt deutlich schneller als zu Fuß.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Image & Form
Publisher: Image & Form
Erscheinungsdatum: 22. September 2017
Preis: € 20,-
USK: ab 0 Jahren

Steamworld Dig 2

So geht Fortsetzung! Mit deutlich größerem Umfang, toller Spielwelt und massenhaft Secrets buddelt sich der motivierende Metroidvania-Nachfolger in unser Herz.

Von: Felix Schütz

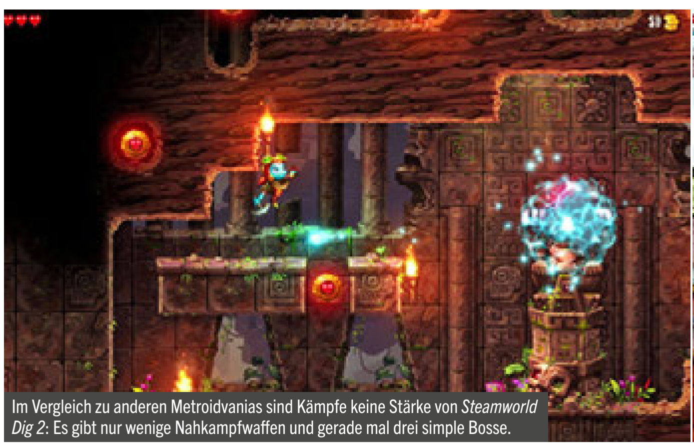
Gerade mal ein Jahr ist es her, da inszenierte Image & Form mit *Steamworld Heist* noch spannende Rundentaktik rund um eine Horde mechanischer Raumpiraten. Herrlich verrückt! Doch anstatt das Weltall-Abenteuer fortzusetzen, kehrt das schwedische Team lieber zu seinen Wurzeln zurück und präsentiert den Nachfolger zum Überraschungserfolg *Steamworld Dig*. Vor drei Jahren konnte der Mix aus *Metroid* und *Boulder Dash* bereits überzeugen (Wertung: 74 in PC Games 01/14), ließ aber auch einige Wünsche offen – und die soll der Nachfolger nun erfüllen: *Steamworld Dig 2* baut alte Stärken aus und ist mit 10 bis 12 Spielstunden doppelt so lang wie sein Vorgänger!

Tiefschürfendes 2D-Abenteuer

Obwohl *Steamworld Dig 2* an den ersten Teil anknüpft, sind keine Vorkenntnisse nötig. Das Wichtigste in einem Satz: Diesmal spielen wir nicht mehr den Blechcowboy Rusty, sondern die Roboterdame Dorothy, die im ersten Teil noch eine Nebenfigur war! Am motivierenden Gameplay ändert sich dadurch nix, allerdings fühlt es sich dank einer verfeinerten Steuerung diesmal noch besser an: Block für Block gräbt sich Dorothy mit ihrer Spitzhacke durch verschiedenste Umgebungen wie unterirdische Minen, Tempel, Pilzwälder und einiges mehr. Diesmal gibt's aber auch Levelabschnitte an der Erdoberfläche und im Untergrund entdeckt man nun offenere Areale, in denen das ständige Buddeln und Graben etwas in den Hintergrund tritt. Zudem sind die Levels in *Steamworld Dig 2* handgemacht und wirken dadurch etwas durchdachter als im Vorgängerspiel – das ließ die Positionen von Schätzen und Gegnern nämlich noch vom Zufallsgenerator bestimmen.

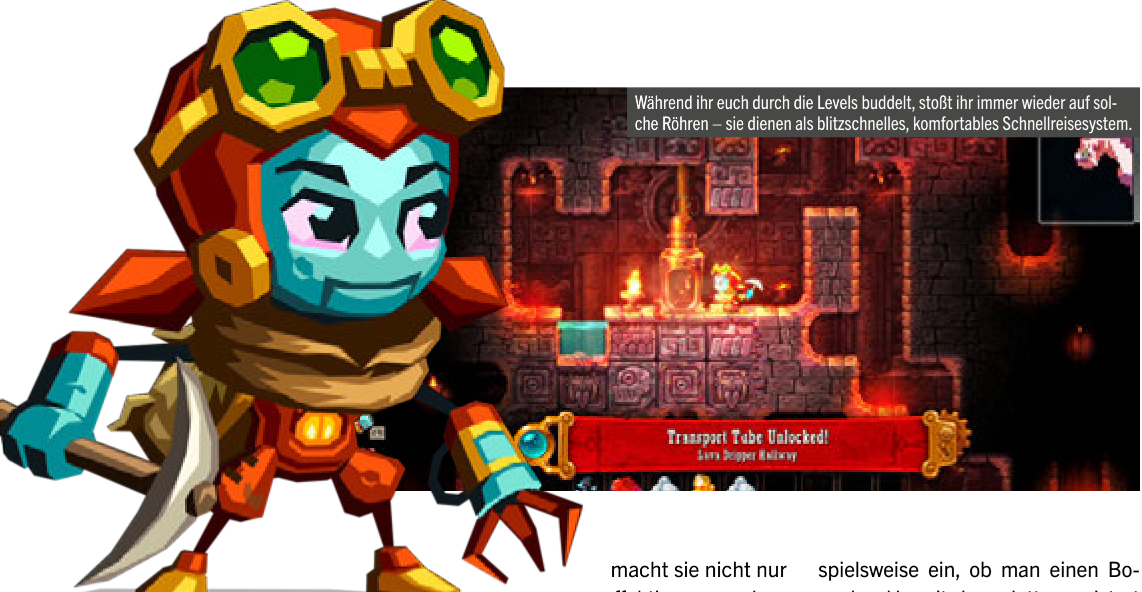
Vollgestopfte Taschen

Ähnlich wie in *Hollow Knight* findet Dorothy neue Ausrüstung, mit der sie weitere Bereiche der Spielwelt erschließt. So lernt sie etwa, sich mit einem Seilhaken an Decken hinaufzuziehen und Abgründe zu überbrücken. Ein Granatwerfer plättet Feinde auf Distanz und räumt


Im Vergleich zu anderen Metroidvanias sind Kämpfe keine Stärke von *Steamworld Dig 2*: Es gibt nur wenige Nahkampfwaffen und gerade mal drei simple Bosse.



In der Stadt verkauft Dorothy ihre gesammelten Edelsteine. Mit dem Geld verbessert sie ihre Ausrüstung und schaltet neue Slots für nützliche Upgrades frei. Motivierend!



Während ihr euch durch die Levels buddelt, stoßt ihr immer wieder auf solche Röhren – sie dienen als blitzschnelles, komfortables Schnellreisesystem.

entfernte Erdblöcke aus dem Weg. Und mit dem Dampfhammer zerbröselt Dorothy auch festes Gestein in Windeseile.

So ist es ein Klacks, neue Orte zu erreichen und Geheimnisse zu entdecken – das motiviert! Denn der Untergrund steckt nicht nur voller Gegner, Fallen und Bodenschätze, sondern lockt auch mit Verstecken und Geheimgängen. So stößt Dorothy etwa auf Minidungeons, die in wenigen Minuten durchgespielt sind und sich stets um eine bestimmte Aufgabe drehen, darunter Kistenpuzzles, Schalterrätsel, Geschicklichkeitstests und einiges mehr. Es lohnt sich, die Bonuslevels zu knacken! Denn in jedem winken kostbare Juwelen, eines von 42 Artefakten oder ein goldenes Upgrade-Zahnrad – und alles davon ist nützlich.

Sammeln, kaufen, verbessern

Mit prall gefülltem Inventar kehrt Dorothy regelmäßig in eine Stadt an der Oberfläche zurück. Dort tauscht sie ihre Fundsachen gegen Geld ein und verprasst es für Verbesserungen: Spitzhacke, Rüstung, Granatwerfer, Beutetasche, Wassertank oder Lampe lassen sich in mehreren Rängen aufwerten. Das macht sie nicht nur effektiver, sondern schaltet auch für jedes Teil neue Upgrades frei, die man mit den gesammelten Zahnrädchen aktivieren muss. Das Gute daran: Das System ist schön flexibel, Zahnräder lassen sich beliebig umverteilen, sodass man alle Verbesserungen nach Belieben ausprobieren kann. Klasse!

Auch die gut verborgenen Artefakte kommen hier zum Einsatz: Hat Dorothy genug davon eingesammelt, werden weitere Upgrades freigeschaltet, die ihre Suche nach Rusty deutlich erleichtern. Somit ist das Erkunden eng mit der Charakterentwicklung verzahnt – eine goldrichtige Designentscheidung! Schade allerdings, dass Image & Form auf Nebenquests und mehr Interaktion mit den schrägen, nett geschriebenen Roboter-Charakteren verzichtet – mehr Rollenspielelemente hätten sicher gut ins Spiel gepasst.

Komfortables Reisen

Damit die häufige Rückkehr in die Stadt nicht mit langen Laufwegen nervt, haben die Entwickler ein komfortables Schnellreisesystem eingebaut: In fairen Abständen schaufelt Dorothy neue Transportröhren frei, durch die sie sich blitzschnell ans Ziel befördert. Auch die Ingame-Karte ist gelungen, sie zeichnet beispielsweise ein, ob man einen Bonuslevel bereits komplett gemeistert hat oder ob es dort noch Schätze zu holen gibt. Einzig die Möglichkeit, Symbole als Erinnerung auf der Karte zu verteilen, haben wir vermisst.

Viele Feinde, wenig Gefahr

Steamworld Dig 2 ist ein vergleichsweise leichtes Abenteuer, bei dem auch Einsteiger bedenkenlos zuschlagen dürfen. Weder die Rätsel noch die Kämpfe geraten wirklich anspruchsvoll, obwohl die Gegner nun etwas aggressiver vorgehen als im ersten Teil. Da Dorothy aber in erster Linie mit ihrer Spitzhacke kämpft und auch keinerlei Spezialangriffe auf Lager hat, geraten die Nahkämpfe ziemlich eintönig. Trotzdem lohnt es sich, die Feinde aus dem Weg zu räumen! Denn sie werfen Erfahrungspunkte ab, durch die Dorothy im Level aufsteigt. Auf höheren Rängen darf sie hochwertigere Upgrades einbauen und erhält noch dazu einen dicken Bonus auf ihren Geldertrag. Eine gute Ergänzung! Besonders viele Erfahrungspunkte erhält man von den drei Bossgegnern, immerhin zwei mehr als im Vorgänger. Leider geraten die Bossgefechte aber nie sonderlich spannend oder kreativ. Da lässt *Steamworld Dig 2* also noch viel Luft nach oben für einen möglichen dritten Teil – auf den wir bereits sehnsüchtig warten! ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Doppelt so groß und sehr viel besser als sein Vorgänger.“

Nachdem das erste *Steamworld Dig* zwar sehr charmant, aber auch viel zu kurz war, ist Image & Form diesmal ein astreines Buddel-Abenteuer gelungen, das seine größten Stärken – Erkundung, Secrets und Upgrades – sinnvoll miteinander verzahnt. Ich war top motiviert, auch den letzten Winkel der Spielwelt zu erkunden und alle versteckten Schätze zu sammeln! Eine präzise Steuerung, gutes Leveldesign und komfortables Schnellreisen sorgen dabei stets für einen sauberen Spielfluss. Bei den Kämpfen und Bossen hat sich im Vergleich zum ersten Teil zwar auch etwas getan und die Story hinterlässt ebenfalls einen etwas besseren Eindruck, doch besteht kein Zweifel, dass sich die Reihe hier noch deutlich steigern könnte – hoffentlich in einem prall gefüllten dritten Teil, da würde ich ohne zu zögern zuschlagen!

PRO UND CONTRA

- ➕ Motivierende Suche nach Schätzen
- ➕ Viele teils gut versteckte Secrets
- ➕ Mit 10 bis 12 Stunden gut doppelt so umfangreich wie sein Vorgänger
- ➕ Viele hilfreiche Upgrades
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Gutes Leveldesign
- ➕ Komfortables Schnellreisesystem
- ➕ Nützliche Karte
- ➕ Kleine Bonuslevels voller Rätsel sorgen für Abwechslung
- ➕ Einsteigerfreundlich
- ➕ Schöne, flüssige 2D-Grafik
- ➕ Erfahrungspunkte werten die Kämpfe ein bisschen auf
- ➖ Nur drei Bosskämpfe
- ➖ Charaktere und Story kaum genutzt
- ➖ Keine Nebenquests? Das ist verschenktes Potenzial!
- ➖ Nur sehr wenige Waffen im Angebot
- ➖ Kämpfe fallen eintönig aus



WERTUNG 84



Mit nützlichen Upgrades wie dem Dampfhammer zerbröselt Dorothy auch feste Gesteinsschichten und bahnt sich so Wege in neue Levelbereiche.



Kisten- und Schieberätsel sorgen für Abwechslung, hätten aber gerne noch zahlreicher sein dürfen.

Die Heldenriege rund um Iron Man, Mega Man, Captain Marvel und Co. schlägt wieder feste trauf!

Genre: Beat 'em Up
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Erscheinungsdatum: 19. Sep. 2017
Preis: ca. € 50,-
USK: ab 12 Jahren

Marvel vs Capcom: Infinite

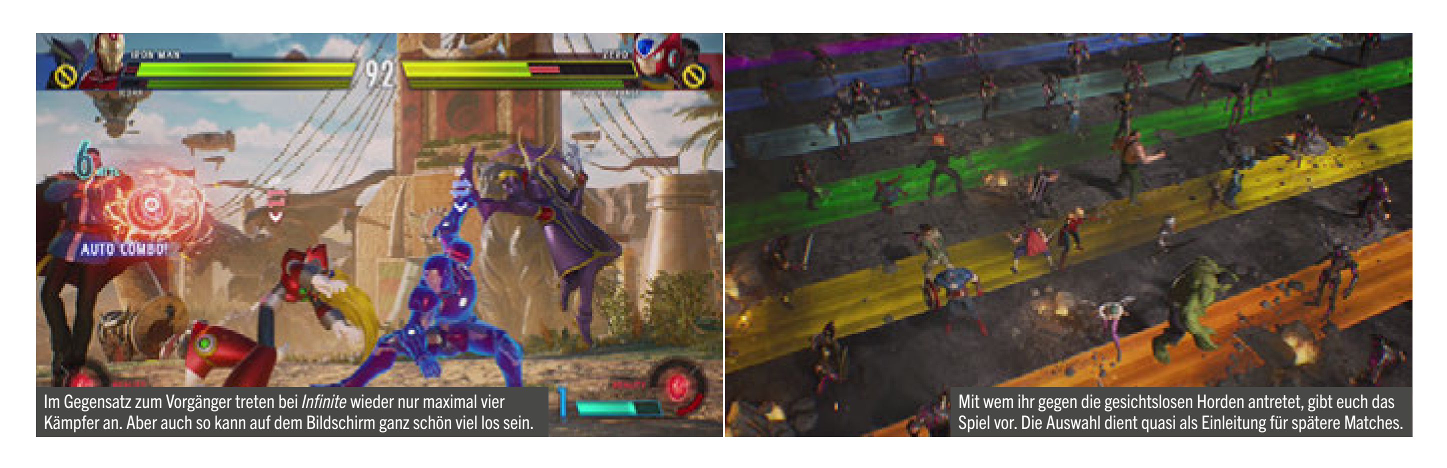
Das Beste aus zwei Welten? Capcoms neuester Crossover-Prügler hat mit mehr zu kämpfen als nur größenwahnsinnigen Kampfmaschinen.

Von: Marco Cabibbo

Ob nun *Deadpool*, *Wonder Woman* oder *Guardians of the Galaxy*: So ziemlich jedem Kinogänger dürfte mittlerweile klar sein, dass Comicbücher das staubige Regal introvertierter Nerds längst hinter sich gelassen haben und an den Kassen regelmäßig Einspielergebnisse von mehreren Hundert Millionen Dollar erzielen. Längst vorbei sind die Zeiten, als Captain America und Supergirl noch in Filmen auf B-Movie-Niveau verwurstet wurden, wie es in den 90er Jahren oftmals der Fall gewesen ist. Deutlich mehr Respekt für die Materie bewiesen während dieser Zeit dagegen diverse Videospielentwickler, darunter beispielsweise Capcom, der mit *X-Men: Children of the Atom* erstmals Marvel-Mutanten gegeneinander antreten ließ. Nur kurze Zeit später holte Capcom auch eigene Charaktere ins Boot und präsentierte mit *X-Men vs. Street Fighter* einen echten Geniestreich, der sich bis in die heutige Gegenwart fortsetzt und Figuren beider Hersteller gegeneinander antreten lässt. Sechs Jahre nach *Ultimate Marvel vs. Capcom 3* schickt sich *Marvel vs. Capcom: Infinite* an, den Crossover-Sturm ein weiteres Mal zu entfesseln.

Gemeinsam gegeneinander

Ein Sturm, der zu Beginn des Story-Modus bereits in vollster Stärke wütet. Ohne große Erklärung wirft euch *Infinite* sofort in einen Konflikt intergalaktischen Ausmaßes, in dem sowohl Charaktere bekannter Capcom- als auch Marvel-Serien vereint gegen mechanische Invasoren vorgehen müssen, die unter der Kontrolle von Ultron Sigma stehen. Dieser Tyrann – eine Symbiose aus



Im Gegensatz zum Vorgänger treten bei *Infinite* wieder nur maximal vier Kämpfer an. Aber auch so kann auf dem Bildschirm ganz schön viel los sein.

Mit wem ihr gegen die gesichtslosen Horden antretet, gibt euch das Spiel vor. Die Auswahl dient quasi als Einleitung für spätere Matches.

Im Story-Modus kämpfen beide Charaktere Seite an Seite, können aber im Versus-Modus auch gegeneinander antreten.

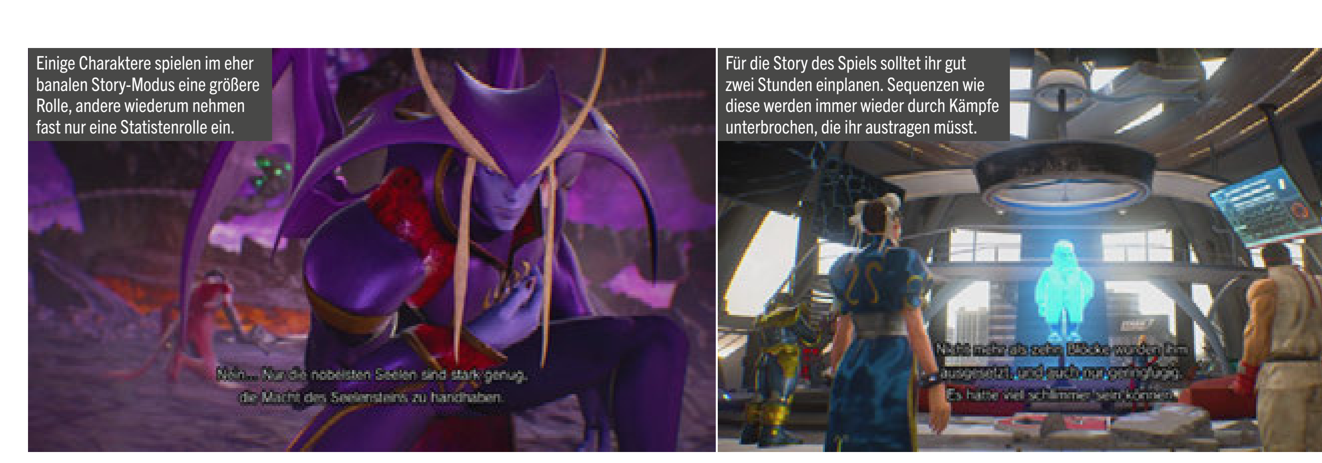
den beiden Antagonisten Ultron und Sigma – hat es sich zum Ziel gemacht, jedes organische Lebewesen des Universums in eine Maschine zu verwandeln. Recht schnell findet die Allianz aus Videospiel- und Comichelden heraus, dass Ultron Sigma seine Macht aus den Infinity-Steinen bezieht, die sich allerdings noch nicht alle in seinem Besitz befinden. Bevor also alles verloren ist, machen sich die Recken auf, um in die verschiedenen Dimensionen zu reisen und die verschollenen Zaubersteine zu finden, bevor Ultron Sigma es tut.

Enttäuschender Auftakt

Was sich zunächst wie ein verheißungsvolles Abenteuer anhört, das so auch auf der Kinoleinwand laufen könnte, macht gerade in der ersten Spielhälfte einen äußerst konfusen und unübersichtlichen Eindruck. Innerhalb der ersten paar Matches, in denen man gegen gesichtslose Roboter antritt, versucht *Infinite* so viele seiner Figuren wie möglich zu etablieren und gewährt dabei jedem Charakter nicht viel mehr als einen kurzen Dialog mit den Mitstreitern, bevor es direkt zum nächsten Duell geht. Natürlich ist es bei einem Crossover-Prügler mit insgesamt 30 spielbaren Figuren nahezu unmöglich, eine feste Identifikationsfigur zu etablieren, aber das ist gar nicht mal das Problem von *Infinite*. Vielmehr kommt ein Großteil der Figuren im Spiel einfach zu kurz oder liefert nicht viel mehr als belanglose One-Liner ab. Auffällig ist hierbei, dass gerade die Marvel-Figuren oftmals im Mittelpunkt stehen und in erklärenden Dialogen den nächsten Schritt zur Lösung des Problems angehen, während Capcoms Riege planlos daneben steht oder die für das Voranschreiten des Plots nötige Frage stellt. Man kann nur mutmaßen, inwiefern Disney am Script beteiligt gewesen ist, um die eigenen Helden in ein besseres Licht zu rücken. Sinn machen würde es, befinden sich doch gerade Filme mit Captain Marvel oder Black Panther in Produktion, für die noch eifrig die Werbetrommel gerührt werden muss.

Wo ist Wolverine?

Wie gerade schon erwähnt, stehen bei *Infinite* insgesamt 30 Charaktere zur Auswahl, jeweils 15 pro Fraktion. Für ein neues Spiel ist



Einige Charaktere spielen im eher banalen Story-Modus eine größere Rolle, andere wiederum nehmen fast nur eine Statistenrolle ein.

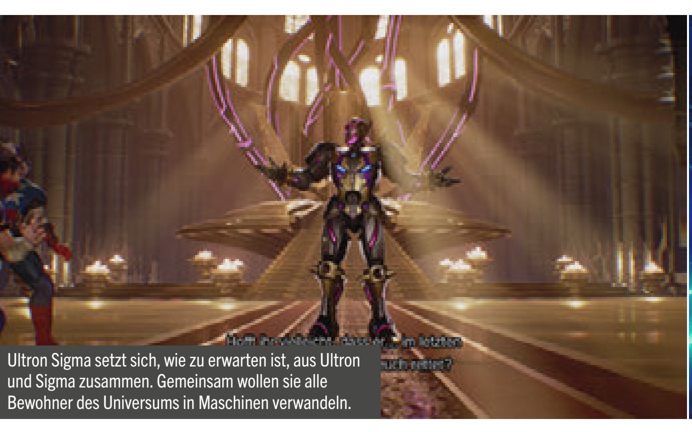
Für die Story des Spiels solltet ihr gut zwei Stunden einplanen. Sequenzen wie diese werden immer wieder durch Kämpfe unterbrochen, die ihr austragen müsst.

In Sachen Combos geht auch beim neuen *Marvel vs. Capcom* viel. Wie weit sich das System aber ausreizen lässt, muss die Fighting Game Community erst noch herausfinden.

das insgesamt sehr beachtlich, doch hinterlässt das Startraster insgesamt einen eher mauen Copy&Paste-Eindruck. Kämpfer wie Ryu oder Spider-Man gelten natürlich immer als gesetzt, doch die Slots von Spencer, Nova, Chris Redfield oder Hawkeye hätte man locker mit besseren Figuren ausfüllen können – zum Beispiel jenen, die im Story-Modus bereits integriert, jedoch nur per DLC erhältlich sind. Richtig schade ist zudem das Fehlen sämtlicher X-Men-Charaktere, die seit Anbeginn ein fester Bestandteil der Serie gewesen sind. Ob das Ausbleiben kommenden DLC-Veröffentlichungen geschuldet ist, kann gegenwärtig nur vermutet werden. Fehlende Popularität ist angesichts des großen Erfolgs von *Logan* und *X-Men: Zukunft ist Vergangenheit* kein Argument.

Der steinige Weg nach oben

Deutlich besser präsentiert sich *Infinite* da schon auf der spielerischen Seite, denn alle Figuren unterscheiden sich in ihrem Bewegungsspektrum und Move-Repertoire sehr voneinander. Spider-Man etwa gehört zu den agilsten Kämpfern und kann per Netzschwinger fix von einer Seite auf die andere wechseln, Ghost Rider hingegen deckt mit seiner Flammenpeitsche einen Großteil der Arena ab und kann Gegner so auf Distanz halten. Noch mehr Variantenreichtum ermöglichen die titelgebenden Infinity-Steine, die einen wichtigen Part in der Story spielen. Habt ihr euch für zwei Kämpfer entschieden – bei Infinite treten keine Trios mehr gegeneinander an –, folgt nur noch die Wahl eines Steins eurer Wahl. Mithilfe des „Reality"-Steins feuert ihr ein zielsuchendes Projektil ab, „Power" schleudert eure Gegner nach hinten, „Space" zieht ihn wiederum zu euch heran, „Time" ermöglicht euch blitzschnelle Teleportmanöver, „Mind" macht den Kontrahenten bewegungsunfähig und „Soul" stiehlt ihm wertvolle Lebensenergie. Aktiviert ihr dann noch den Infinity Storm, stehen euch für kurze Zeit noch mächtigere Fähigkeiten zur Verfügung. Das System mit den sechs verschiedenen Steinen lässt unschöne Erinnerungen an *Street Fighter X Tekken* wach werden, das mit dem ähnlichen Gem-System nicht zu überzeugen wusste. Vielmehr lehnt es sich jedoch an die Grooves von *Capcom vs. SNK 2* an, einem weiteren Crossover-Titel aus dem Jahr 2001. Ob sich einige der Infinity-Steine als nutzlos oder gar viel zu stark erweisen, lässt sich derzeit kaum sagen und wird sich erst in den kommenden Wochen herauskristallisieren. Selbiges betrifft auch den Flow und die Komplexität des Kampfsystems. Das vielfach kritisierte Problem von *Marvel vs. Capcom 3* war das hohe Risiko beim Zoning, weil schon der erste Treffer zum Verlust von einem oder gar zwei Charakteren führen konnte. *Infinite* hingegen sorgt durch den jederzeit möglichen Charakterwechsel für die genau gegenteilige Wirkung, wodurch das Meta nachhaltig beeinträchtigt wird und man rigoros im Nachteil ist, sobald der eigene Partner ausgeschaltet wurde. Wie schon gesagt, gilt es nach dem Release des Spiels zu beobachten, ob die Fighting-Game-Szene etwas aus dem Spiel herauskitzeln wird oder ob *Infinite* sich nur als ein *Marvel vs. Capcom 3.5* erweist.


Ultron Sigma setzt sich, wie zu erwarten ist, aus Ultron und Sigma zusammen. Gemeinsam wollen sie alle Bewohner des Universums in Maschinen verwandeln.



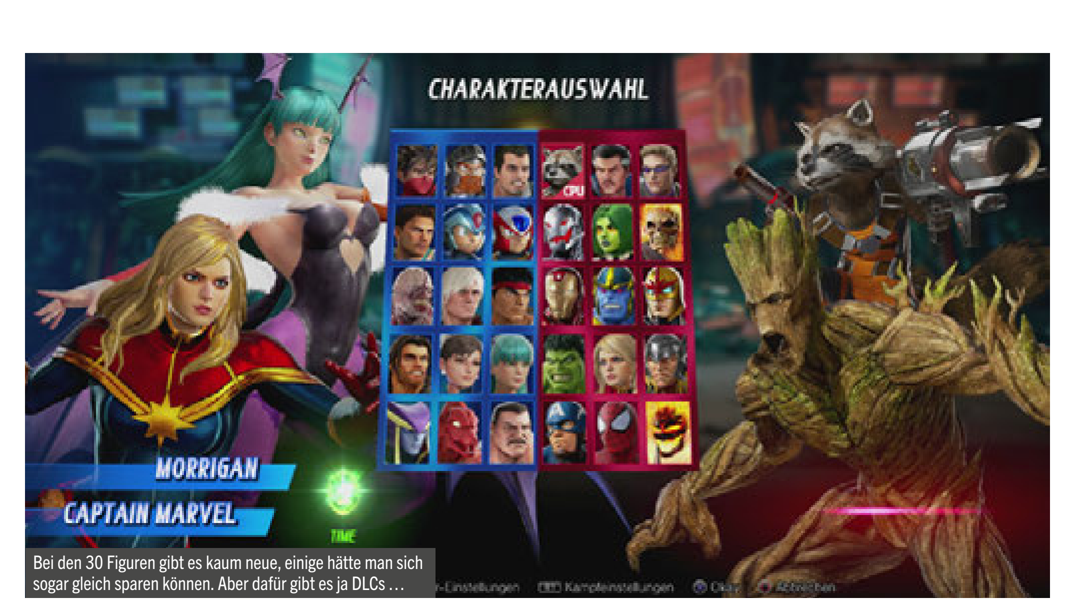
Wie man es aus den Comics und Filmen kennt, packt Rocket natürlich nur zu gerne die richtig dicken Ballermänner aus.



Durch die Infinity-Steine erhaltet ihr spezielle Fähigkeiten, die den Kampf vielleicht noch zu euren Gunsten beeinflussen können. Sie erinnern etwas an die Gems aus *Street Fighter X Tekken*.


Im Missionsmodus werden euch leider sehr oberflächlich die Grundzüge des Kampfsystems beigebracht. Hätte umfangreicher ausfallen können.

Belebende Konkurrenz
Im Vorfeld der Veröffentlichung musste sich *Infinite* aufgrund grafischer Unstimmigkeiten viel Kritik gefallen lassen. Besonders Chun-Li und Dante sahen sich dank ihrer verunstalteten Visagen vielerlei Häme ausgesetzt. Ein mittlerweile veröffentlichtes Update hat die groben Schnitzer zwar schon beseitigt, stilistisch macht das Spiel aber nach wie vor einen generischen Eindruck und kann aufgrund detailarmer Charaktere, unspektakulärer Hyper Combos und steriler Hintergründe nicht ganz überzeugen. Da hat die Konkurrenz bei NetherRealm Studios mit *Injustice 2* ein deutlich ansehnlicheres Paket abgeliefert – auch was die Präsentation des Story-Modus betrifft. Ebenfalls ein wenig halbgar wirkt die Auswahl der verschiedenen Spielmodi. Viel mehr als Arcade, Versus, Training und Tutorial-Missionen stehen nicht zur Verfügung. Letzterer Modus ist zudem sehr oberflächlich ausgefallen und erklärt Neulingen etwa nicht, was für Vorteile sich aus einem Advancing Guard bilden und in welcher Situation man ihn einsetzen sollte. Erneut reicht ein kurzer Blick hinüber zum Konkurrenten *Guilty Gear Xrd*, bei dem man sehen kann, wie ein kompetent gemachtes Tutorial auszusehen hat. Über die Verbindungsqualität bei Online-Matches können wir leider noch nichts sagen, da uns während der Testphase keine Mitspieler zur Verfügung standen. Sofern Capcom mit *Infinite* nicht die gleiche Strategie regelmäßiger Online-Updates verfolgt wie bei *Street Fighter V*, würde uns eine Ankündigung von *Ultimate Marvel vs. Capcom: Infinite* im kommenden Jahr nicht wundern. ❑



Bei den 30 Figuren gibt es kaum neue, einige hätte man sich sogar gleich sparen können. Aber dafür gibt es ja DLCs …

MEINE MEINUNG
Marco Cabibbo



„Solides Fundament, an dem noch viel getan werden muss."

Auch wenn ich selbst nie so wirklich mit *Marvel vs. Capcom 3* warm geworden bin, rechne ich dem Spiel seine ansehnlichen Verdienste in der Turnierszene hoch an – Matches mit ChrisG oder Filipino Champ waren immer eine Augenweide und es konnte eine respektable Fangemeinde um sich scharen. Grafische Unstimmigkeiten und ein nicht ganz so tolles Kämpfer-Raster wie noch beim Vorgänger waren allerdings schon damals kleinere Probleme, die Capcom mit *Infinite* aber unverständlicherweise nicht behoben hat. Im Gegenteil: ein Großteil der Kämpfer in der Charakterauswahl wurde praktisch direkt aus dem Vorgänger übernommen. Etwas mehr Mut für unbekannte oder neue Figuren hätte *Infinite* deutlich mehr Eigenständigkeit verliehen. So hat man oftmals das Gefühl, es hier nicht mit einem neuen Spiel, sondern lediglich einem umfangreichen Add-on zu tun zu haben. Selbst tolle Neuzugänge wie Sigma können das nicht ausbügeln – zumal gerade er der Day-One-DLC-Welle gehört. Immer wieder beschlich mich beim Test das Gefühl, dass *Infinite* auf Teufel komm raus für die nächste Capcom Pro Tour fertig werden musste; ein Schicksal, das schon *Street Fighter V* das virtuelle Genick gebrochen und ihm jede Menge Potenzial genommen hat. Während Prügel-Enthusiasten dem Spiel nichtsdestotrotz durchaus eine Chance geben sollten, werden Comicfans aufgrund des allenfalls halbwegs gelungenen Story-Modus wohl eher enttäuscht sein. *Infinite* ist ein durchaus passabler Prügler mit Luft nach oben, der sich in dieser Form der deutlich stärkeren Konkurrenz aber geschlagen geben muss. Ich erhoffe mir Gameplay-Updates, die das Spiel in den kommenden Monaten noch ein ganzes Stück besser machen und schlussendlich sowohl Prügel- als auch Comicfans gleichermaßen begeistern können.

PRO UND CONTRA
- 30 unterschiedliche Charaktere
- Infinity-Steine bieten mehr Variantenreichtum in Matches
- Kampfsystem bietet ausreichend Stoff zum Lernen und Austoben
- Optisch nur gutes Mittelmaß
- Wenige, einander ähnliche und unzureichende Spielmodi
- DLC-Charaktere, die bereits im Spiel enthalten sein sollten
- Sehr brave, unspannende Charakterauswahl, fehlende Figuren
- Ziemlich schwach präsentierter, sehr kurzer Story-Modus



Dishonored 2: Tod des Outsiders


Alarm, Alarm: Haben euch die Wachen entdeckt, werden sie euch verfolgen. Der Schwarzmarkt rechts hat zur Sicherheit schon alle Fenster verriegelt.

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Arkane Studios
Publisher: Bethesda
Erscheinungsdatum: 15. 09. 2017
Preis: ca. € 30,-
USK: ab 18 Jahren

Der Outsider ist tot! Oder doch lieber „lang lebe der Outsider“? Das Schicksal eines Gottes und einer ganzen Welt liegen in eurer Hand.

Von: Katharina Reuss

Corvos und Emilys Geschichte ist erzählt, aber die Welt von *Dishonored 2* dreht sich weiter, nämlich im eigenständigen Spin-off *Tod des Outsiders*. Wenige Monate nach den Geschehnissen des letzten Teils bereitet ihr in der Rolle von Billie Lurk alias Meagan Foster einen Mordanschlag auf den Outsider vor. Aber es gibt immer eine Alternative zur Gewalt! *Der Tod des Outsiders* überlässt euch die Wahl der Vorgehensweise: Bringt ihr jede Figur im Spiel ums Eck oder schleicht ihr ungesehen wie ein Geist durch die Level? Anders als in *Dishonored* und *Dishonored 2* ist es für das Ende des Abenteuers allerdings ganz unerheblich, wie viele Leichen euren Weg säumen.

Zurück in Karnaca

Als Spielplatz dient wieder die Stadt Karnaca. Innerhalb der fünf Kapitel besucht ihr unter anderem erneut das kaiserliche Konservatorium und den oberen Cyria-Bezirk – immerhin schaut es dort inzwischen etwas anders aus, enttäuschend ist diese Zweitverwertung dennoch. Zwischen den aufgewärmten Schauplätzen sticht die neue Location natürlich besonders hervor: in der Shindaerey-Mine (da ist der Name wohl Programm) im Finale der Erweiterung versucht ihr, ins Nichts zu gelangen, um den Outsider zur Strecke zu bringen. Wie gewohnt steht nicht das Kämpfen, sondern die Fortbewegung im Mittelpunkt von *Tod des Outsiders*. Schwertduelle fühlen sich ungenau und wie hektisches Gefuchtel an. Aber die Klinge solltet ihr ohnehin nur im Notfall zücken, denn genau wie Corvo und Emily verfügt Billie über gewisse übernatürliche Fertigkeiten, die spannende Alternativen zum Nahkampf versprechen. Billie versteht etwa die Sprache der Ratten und erhält Hinweise zu Missionszielen von den Nagern, teleportiert sich umher, nimmt für kurze Zeit das Aussehen von NPCs an und markiert Personen und Objekte in der Nähe mit einer Art Röntgenblick. Diese Talente könnt ihr nicht verbessern, es kommen auch keine zusätzlichen Kräfte hinzu, Billies Fähigkeiten lassen sich jedoch mit dem Anlegen unterschiedlicher Knochenartefakte spezialisieren. Die könnt ihr auch selbst anfertigen, dafür müsst ihr jedoch bereits gesammelte Exemplare zerstören, um deren Bonus zu kassieren, und Walknochen als Rohstoff investieren. Habt ihr das Abenteuer abgeschlossen (dazu solltet ihr, je nach Spielweise, zwischen sieben und 15 Stunden brauchen), werden Billies Fertigkeiten im Modus New Game Plus von vier Talenten aus *Dishonored 2* ersetzt. Diese ähneln Billies Kräften stark, riesige Auswirkung auf das Spielprinzip hat das Gimmick also nicht. Zu den Fähigkeiten kommen verschiedene Ausrüstungsobjekte wie Fallen, Minen, Granaten und die Voltaikpistole, mit der Billie letale und betäubende Munition verschießt. In der Erweiterung füllt sich die Void-Kraft der Heldin selbstständig wieder


Gähn: Die Story wird zum großen Teil in ausgewaschenen Standbildzwischensequenzen erzählt.

Schlafende Hunde töten: Die Vierbeiner sind wegen ihrer scharfen Sinne oft viel gefährlicher als deren menschlichen Begleiter

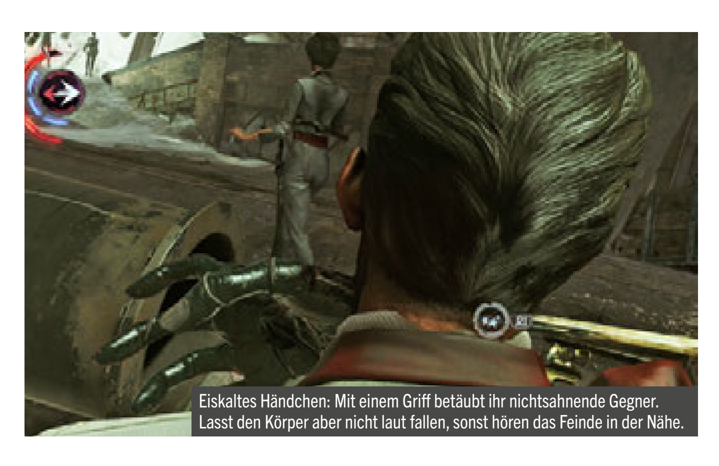

Aussichtspunkt: Erhöhte Positionen sind eure besten Freunde. Von hier aus markiert ihr Objekte und Feinde und legt eure Routen fest.


Mögt ihr's blutig? Der Gewaltgrad im Spiel ist ziemlich hoch, manche Feinde zerteilt ihr sogar mit einem Hieb in zwei Hälften.

auf, ihr braucht also keine blauen Ampullen suchen. Gesundheit regeneriert ihr nach wie vor durch einen Schluck aus einer Phiole. Oder ihr tut euch an den überall herumliegenden Köstlichkeiten wie Feigen, Brotlaiben und Äpfeln gütlich.

Dieb, Mörder, Geheimagent

Die komprimierte, aber stets lebendige Welt wartet mit einer Menge unterschiedlicher Routen und Optionen auf, das Leveldesign bietet vor allem vertikal eine Menge Spielraum. Neben den Hauptmissionen winken zusätzliche Aufträge, die bei erfolgreichem Abschluss euer Konto füllen oder euch mit neuen Knochenartefakten ausstatten. Den Gewinn investiert ihr auf dem Schwarzmarkt in neue Ausrüstung oder eine Verbesserung eurer Schleichfähigkeiten. In einem Nebenauftrag geht es vielleicht nur darum, wie ein gewöhnlicher Dieb einen Edelstein zu stehlen, ein anderes Mal hingegen sollt ihr eine Art Inquisitor mit dem eigenen Folterinstrument erledigen – das erinnert dann beinahe an *Hitman*. Die kleinen Momente aber sind es, die in *Tod des Outsiders* am meisten überzeugen, etwa der Abschiedsbrief einer Hexe, die mit ihren Schwestern in einem abgeriegelten Zimmer elend verhungerte, oder der erfüllende Moment, wenn man auf die Lösung eines obskuren Rätsels kommt und die Beute einsackt. Das liegt jedoch auch an der wenig spannenden Präsentation der Hauptgeschichte in farbarmen Standbildzwischensequenzen. Innerhalb des Spiels finden manche storylastige Momente in langweiligen Dialogen statt, in denen ihr euch nicht einmal bewegen könnt. Billie, der Outsider und Daud sind im Grunde zwar interessante Figuren, verhalten sich aber teilweise ganz anders als ihre bisherige Charakterzeichnung aus den beiden Vorgängern es vermuten ließ. Wer nicht ganz so tief in Story und Materie drinsteckt, den wird dies freilich nicht stören. Die Stolpersteine in der Erzählung tun der dichten Atmosphäre der einzigartigen Welt zum Glück kaum Abbruch. Der magere Umfang der Story-Missionen stört da schon eher, auch wenn man der Erweiterung zugestehen muss, dass die optionalen Nebentätigkeiten für ein sattes Spielzeitplus sorgen. Sie sind aber nun einmal optional und wer zusätzlich kein Interesse daran hat, lautlos und ungesehen vorzugehen – immerhin ist das nicht nötig, um ein bestimmtes Ende zu erreichen – für den kommt der Abspann schneller, als ihm lieb ist. Irreführenderweise suggeriert das Kachelmenü bei der Missionsauswahl, dass *Tod des Outsiders* neun Kapitel umfasst. In Wirklichkeit sind es aber nur fünf und die restlichen vier Kacheln bleiben einfach leer. Ist da ein DLC für die Erweiterung geplant?


Eiskaltes Händchen: Mit einem Griff betäubt ihr nichtsahnende Gegner. Lasst den Körper aber nicht laut fallen, sonst hören das Feinde in der Nähe.

Es war wohl nur der Wind

An den etablierten Prinzipien der Reihe wird in *Der Tod des Outsiders* gar nicht gerüttelt, von den leichten Änderungen wie dem Wegfallen der Void-Elixiere abgesehen, tut ihr in der Erweiterung genau das Gleiche wie im Hauptspiel *Dishonored 2*. Das macht nach wie vor Spaß, keine Frage, bringt aber die gewohnten kleinen Fehler mit sich: Die Wachen etwa sind immer noch naiv und extrem einfach zu täuschen, die Einblendung von Missionszielen macht das Spiel teilweise zu einfach – abschalten kann man diese gut gemeinten Hilfen auf der PS4 nicht. Selten sorgen Bugs für Unmut, etwa, wenn man mit gewissen Questzielen nicht interagieren kann. Lob verdient dafür die gegenüber *Dishonored 2* deutlich verbesserte Schnellspeicher- und Schnellladefunktion, die euch sicher in einigen Momenten das Leben retten wird. Solltet ihr eine gewisse Abneigung gegenüber Blutfliegen hegen, dürft ihr euch darüber freuen, dass das Ungeziefer in *Der Tod des Outsiders* fast gar nicht vorkommt. Stattdessen wartet eine neue Art Gegner auf euch, die aber einer anderen Gattung ähnelt und sich als recht nervig entpuppt – natürlich nur, wenn sie euch erspäht. Die Shindaerey-Minen sind ein hübscher Schauplatz, können aber bei Weitem nicht mit der genialen Jindosh-Villa oder dem Zeitreisekapitel aus *Dishonored 2* mithalten.

Jedermannsorden

Gerade weil sich *Der Tod des Outsiders* ganz tief in der Komfortzone eingenistet hat, ist es ein Leichtes, Fans der beiden Vorgänger eine Kaufempfehlung auszusprechen. Die viktorianisch-steampunkige Spielwelt, die man so nicht schon tausendmal auf dem Bildschirm gesehen hat, ist ein riesiger Pluspunkt und tolles Alleinstellungsmerkmal. Eine ganz klare Absage geht jedoch an alle, die sich ernsthaft überlegen, mit *Tod des Outsiders* in die Serie einzusteigen – ja, diese Leute soll es geben! Spielt *Dishonored* lieber schön der Reihe nach, es gibt keinen Grund, mittendrin anzufangen, und trotz Stand-alone-Veröffentlichung funktioniert *Der Tod des Outsiders* nur, wenn man zumindest den direkten Vorgänger kennt. ❑

MEINE MEINUNG

Katharina Reuss



„Das Ende kam unverhofft und viel zu früh."

Ich habe mir Zeit gelassen beim Spielen. Einige Nebenaufträge und Geheimnisse sind trotzdem an mir vorbeigegangen. Theoretisch kann man sogar versuchen, jedes Geldstück einzusacken, das impliziert jedenfalls der Wertungsbildschirm am Ende jeder Mission, der mir zeigt, wie viel Kohle ich gemacht habe und wie viel ich hätte machen können. Man kann's auch übertreiben … jedenfalls war ich ganz erstaunt ob des Umfangs dieser Erweiterung, doch dann war *Tod des Outsiders* plötzlich zu Ende. Nun ja, natürlich kann ich nun noch die restlichen Nebenaufgaben und New Game Plus angehen, weitere Kapitel und spannendere Kräfte hätte ich aber sehr begrüßt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungenes Leveldesign mit zahlreichen unterschiedlichen Wegen
- ➕ Interessante, lebendige Spielwelt mit viel Charme und Charakter
- ➕ Facettenreiches und unterhaltsames Spielprinzip
- ➕ Beinhaltet einige Nebenaufträge
- ➕ Viel zu entdecken
- ➕ Zusätzliche Inhalte für New Game Plus
- ➖ Vereinzelte Bugs, lange Ladezeiten
- ➖ Story wird langweilig präsentiert
- ➖ KI mit deutlichen Schwächen
- ➖ Wenig Neues, viel Recycling



WERTUNG 80

Das Auge des Mahlstroms auf Ulthuan: In *Total War: Warhammer 2* kämpfen wir entweder für seine Erhaltung oder seine Vernichtung.

Genre: Strategie
Entwickler: Creative Assembly
Publisher: Sega
Erscheinungsdatum: 28. Sept. 2017
Preis: ca. € 59,99
USK: ab 12 Jahren

PC Games AWARD Ausgabe 11/2017 90

PC Games EDITORS' CHOICE STRATEGIE

Total War: Warhammer 2

Von: Benjamin Danneberg und Matti Sandqvist

Ist der Kontinent hinter dem großen Teich nur ein Aufguss der Alten Welt? In unserem Test zu *Warhammer 2* verraten wir es euch!

Das *Warhammer*-Universum ist nicht umsonst sehr beliebt, wenn es um Spieleumsetzungen geht. Die fallen zwar qualitativ sehr unterschiedlich aus, aber die pure Reichhaltigkeit der *Warhammer*-Welt bietet Stoff für nahezu unendlich viele Geschichten. In mindestens einem Fall hat diese Welt eine Spieleserie davor bewahrt, in der Versenkung zu verschwinden: *Total War: Warhammer* brachte verschlankte, frische, motivierende Strategie zurück auf den heimischen PC.

Nach diversen DLCs mit verschiedenen zusätzlichen Völkern (beispielsweise Waldelfen oder Bretonen) legt Entwicklerstudio Creative Assembly jetzt nach: *Total War: Warhammer 2* soll neben neuen Völkern, verbesserter Strategie und einer neuen Kampagnenkarte erstmals eine richtige Geschichte mitbringen. Kann das funktionieren und schaffen die Entwickler es, den Vorgänger sinnvoll zu verbessern? In unserem ausführlichen Test sind wir diesen Fragen auf den Grund gegangen.

Mit Geschichten an die Front

Total War wird klassisch auf einer umfangreichen Kampagnenkarte gespielt. Darauf bauen wir Städte und Siedlungen mit Gebäuden aus und heben schlagkräftige Einheiten aus, um sie gegen andere Fraktionen und Städte in den Krieg zu führen. Wenn die Diplomatie (Bündnisse, Pakte und Handelsabkommen) nichts mehr bringt, stehen wir anderen Armeen auf Kampfkarten gegenüber und müssen unsere Truppenverbände selbst befehligen. Fernkämpfer, Nahkämpfer und Helden wollen in pausierbarer Echtzeit so kommandiert werden, dass wir den Gegner zur Flucht zwingen oder ihn gar vernichtend schlagen. Dabei stehen uns neben „normalen" Truppen auch fraktionsspezifische Monster wie Drachen, Stegadons oder Todesräder zur Verfügung.

Im zweiten Teil setzt uns nun eine packende Geschichte samt ihren Implikationen unter Druck. Der Mahlstrom ist nach dem ersten großen Krieg gegen die Mächte des Chaos von den Asur, den Hochelfen, erschaffen worden, um weitere dämonische Invasionen abzuwehren. Doch der Mahlstrom wurde geschwächt und ist instabil geworden. In gemalten, teilweise animierten Bildern erzählen Zwischensequenzen die Story für jede einzelne der vier Rassen. Die unterscheiden


Zu Beginn der Kampagne wählen wir aus vier Rassen und acht legendären Anführern unsere Fraktion aus.


Die Provinzübersicht zeigt unsere Städte im Gebiet, ihre Gebäude, Steuern und die öffentliche Ordnung an.



In der Gebäudeübersicht planen wir den Ausbau unserer Stadt. Dabei müssen wir darauf achten, den begrenzten Bauplatz sinnvoll zu nutzen.

DIE NEUEN RASSEN: SKAVEN

Skaven sind eine aufrecht gehende Rasse von Rattenmenschen, die zu Urzeiten zu viel Warpstein (manifestierte Schwarze Magie) gefressen haben. Sie sind ein hyperaktives Volk, das in tiefen Tunneln unter der Erde lebt und am Schwarzen Hunger leidet. Sie müssen regelmäßig fressen (mit Vorliebe Feinde oder tote Rassenangehörige), damit sie nicht verkümmern und sterben. Skaven sind für ihre Hinterhalte bekannt und nur in Massen mutig genug, sich anderen Armeen zu stellen.

Skaven in *Total War: Warhammer 2* greifen auch bei normalen Angriffen oft aus dem Hinterhalt an, verbreiten Skaven-Korruption (dadurch sinkt die öffentliche Ordnung, verleiht aber auch Kampfboni) und verbreiten mit ihren Helden Seuchen oder lösen Erdbeben aus. Sie wohnen für andere Rassen unsichtbar in Ruinen und müssen regelmäßig Nahrung zu sich nehmen.



Mit den richtigen Gebäuden dürfen wir starke Einheiten rekrutieren. Lokale Rekrutierung (in der jeweiligen Provinz) ist dabei immer billiger als globale Rekrutierung in Lagern.

sich auch immer deutlich von den jeweils anderen Rassen, schließlich verfolgen beispielsweise die Hochelfen andere Ziele als ihre blutgierigen Brüder und Schwestern, die Dunkelelfen: Die Asur wollen den Mahlstrom stärken, die Druchii wollen ihn zerstören und eine Katastrophe auslösen.

Sammeln und verteidigen

Zu diesem Zweck müssen wir mit jeder der vier spielbaren Rassen eine Reihe von fünf Ritualen durchführen. Damit ein Ritual begonnen werden kann, gilt es, fraktionsspezifische Fragmente zu sammeln und eine Leiste am oberen Bildschirmrand zu füllen. Die Hochelfen sind beispielsweise auf Wegsteinsplitter aus, die Skaven müssen Warpstein anhäufen. Das geht über die Erledigung von Aufgaben, die uns regelmäßig gestellt werden: Nimm diesen Ort ein, führe diese Aktion aus, rekrutiere soundso viele Truppen und so weiter. Solche magischen Fragmente finden wir zusätzlich an seltenen Schlüsselorten, die über die Karte verteilt sind, und für die wir teilweise tief in fremde Provinzen wandern müssen. Haben wir solche Orte unter Kontrolle gebracht, dürfen wir darin Ritualplätze ausbauen, die die „Fragmente-Produktion" erhöhen.

So ein Ritual bleibt natürlich nicht ohne Gegenwehr, vor allem die späteren Rituale stoßen auf teilweise extremen Widerstand. Jedes Ritual dauert zehn Runden (außer das letzte, hier sind satte 20 Runden zu überstehen). In dieser Zeit müssen wir drei zufällig ausgewählte Städte und Siedlungen in unserem Reich beschützen. Andere Rassen können unsere Städte natürlich attackieren, es ist sogar möglich, Interventionsarmeen anzuheuern: Unsere Gegner (oder natürlich wir selbst, im Falle fremder Rituale) schicken kleine, mittlere und große Söldnertruppen für bis zu 10.000 Goldstücke gegen eine der Ritualstädte. Diese Interventionsarmeen werden von der KI gesteuert – und das endet auch meistens so: Mehr als eine Schwächung der jeweiligen Ritualstadt-Garnison ist da nicht drin. Dass eine Interventionsarmee mal gewonnen hätte, haben wir in 50 Stunden nie erlebt. Aber hier geht es auch eher um eine Kombination aus verschiedenen Mitteln – dazu gehören auch die Invasionstruppen des Chaos, die bei Ritualbeginn irgendwo auftauchen und Kurs auf unsere Provinzen und Ritualstädte nehmen.

Dynamik und Spannung

Während die erste Invasion noch leicht abzuwehren ist, werden die Armeen der Chaoten mit jedem Ritual stärker und zahlreicher. Irgendwann sehen wir uns in verlustreiche Rückzugsgefechte verwickelt und wir verlieren nicht selten Städte, die vom Chaos komplett vernichtet werden. Auf der anderen Seite: Wenn wir ein Ritual verhindern wollen, können wir die Chaostruppen taktisch geschickt als Stoßkeil nutzen. Einfach ein paar Angriffe abwarten und dann mit unserer Armee die Nachlese halten.

Das neue System ist sehr spannend und die Story bringt für jede Rasse einen emotionalen Aspekt mit, der ungemein zu motivieren weiß. Das gesamte System aus Ritualen, Verteidigungszeit, Interventionsarmeen und Chaos-Invasionen verlangt uns taktisch extrem viel ab

WAS IST NEU IN *TOTAL WAR: WARHAMMER 2*?

Erstaunlich viel hat sich im Vergleich zu Teil 1 in *Warhammer 2* verändert. Hier die wichtigsten Neuerungen.

• Ähnlich wie zum Start des ersten Teils gibt es in *Warhammer 2* nur vier spielbare Rassen mit insgesamt acht bekannten Lords aus dem *Warhammer*-Universum. Die Rassen sind allerdings neu: Hochelfen, Dunkelelfen, Echsenmenschen und die widerlichen Skaven.

• Mit diesen Rassen versuchen wir den großen Mahlstrom entweder zu beschützen oder zu schwächen. Zu diesem Zweck müssen wir fünf Rituale durchführen. Wer zuerst alle Rituale erledigt hat, gewinnt.

• Ruinen können nach Schätzen durchsucht, aber auch besiedelt werden. Anders als im ersten Teil können wir uns also überall ausbreiten. Aber Achtung: Manchmal warten mächtige Skaven-Festungen im Dunkel vielversprechender Ruinen auf ahnungslose Schatzsucher.

• Wracks und andere interessante Orte im Meer können wir untersuchen und eventuelle Schätze und Boni für uns beanspruchen. Gewässer überqueren unsere Armeen in Schiffen (wandeln sich automatisch um).

• Jede Rasse besitzt eine Reihe von Riten, mit denen sie für kurze Zeit mächtige Boni aktivieren kann. Dafür muss ein erheblicher Obolus bezahlt werden – im Falle der Dunkelelfen müssen Sklaven dran glauben.

• Kommandanten bekommen nun besondere Eigenschaften, wenn sie bestimmte Dinge tun, beispielsweise oft gegen eine bestimmte andere Rasse erfolgreich kämpfen.

• Darüber hinaus gibt es noch das neue Loyalitätsfeature, das bei den Skaven und den Dunkelelfen für rebellierende Kommandanten sorgen kann, wenn diese unzufrieden sind.


Wenn wir expandieren oder einfach eine Stadt ausrauben wollen, kann eine Belagerung zwecks Schwächung der Garnisonseinheiten sinnvoll sein.

DIE NEUEN RASSEN: ECHSENMENSCHEN

Noch viel älter als die Hochelfen sind die Echsenmenschen. Sie wurden von den Alten vor unglaublich langer Zeit erschaffen. Echsenmenschen leben in den lebensfeindlichen Dschungeln auf dem Kontinent Lustria und bestehen aus mehreren Unterrassen, darunter die höchst magiebegabten Slann.

In *Total War: Warhammer 2* pflegen sie das geomantische Netz zwischen ihren Städten. Diese Energieverbindungen sorgen je nach Qualität für teils erhebliche Boni. Außerdem können sie auf extrem starke Gesegnete Brut zurückgreifen, die aus ungewöhnlich starken Kriegern besteht. Im Kampf sind sie für zähe Monster bekannt und für die Beherrschung der Winde der Magie, die Zauberei ermöglichen.

– nicht nur auf der Kampagnenkarte, auch auf dem Schlachtfeld. Im Test haben wir massive Defensivgefechte erlebt, mussten Siedlungen und Städte opfern, um mehrere volle Chaos-Armeen so zu schwächen, dass sie in einer letzten epischen Verteidigungsschlacht an den Mauern unserer Festungen zerschellten.

Der Mahlstrom setzt uns die ganze Zeit unter Druck: Wir dürfen uns nicht abhängen lassen und müssen stark genug sein, um selbst die Rituale durchführen zu können. Diese Mechanik ist ein belebendes, erfrischendes und gelungenes neues Element der *Total War*-Reihe geworden. Doch zu einer guten Geschichte gehören auch Protagonisten. Sind die neuen Rassen einfach nur Abziehbilder der Fraktionen des ersten Teils?

Weiß gegen Schwarz

Die Hochelfen benötigen Einfluss, eine Währung, die es in politischen Ränkespielen gegenüber anderen Elfenrassen oder durch die Bewältigung von Quests zu gewinnen gilt. Beispielsweise sollen wir eine Ritualstätte einnehmen oder eine komplette Fraktion ausradieren. Mit Einfluss verbessern wir unsere diplomatischen Beziehungen zu anderen Fraktionen, erkaufen uns temporäre Boni für unser Volk oder heuern mächtige Kommandanten an. Je teurer der Kommandant, desto besser seine Boni, beispielsweise Angriffskraft für bestimmte Truppenteile. Wie in der Tabletop-Vorlage sind die Hochelfen in *Warhammer 2* wunderbar ambivalent dargestellt, schwankend zwischen Edelmut, Gradlinigkeit und Arroganz inklusive der unerschöpflichen Lust an Ränkespielen. Die diplomatische Spionagefähigkeit der Handelsabkommen untermauert das wunderbar: Wenn wir Handelspakte abschließen, sehen wir die Provinzen und Truppenbewegungen ohne lästigen Kriegsnebel.

Die Dunkelelfen werden sich nur sehr selten zu einem solchen Handelsabkommen mit ihren Vettern hinreißen lassen: Die Druchii hassen die Asur zutiefst. Dieser Hass durchzieht die gesamte Kampagne, der Unterschied zu den Hochelfen ist trotz teilweise ähnlicher Truppen absolut gelungen. Eine Besonderheit der Dunkelelfen ist dabei die Herstellung sogenannter Schwarzer Archen, die über dem Wasser schweben und an der Küste entlang bewegt werden können. Sehr praktisch: Sie dienen als mobile Nachschubbasen und sie können sogar durch Bombardements in Gefechte in naheliegenden Provinzen eingreifen.

Ebenfalls ein Alleinstellungsmerkmal der Dunklen ist die Sklavenhaltung, mit der wir unsere Provinzen wirtschaftlich stärken können. Gleichzeitig sorgt das aber für ein höheres Risiko für gesellschaftliche Unruhen. Wir müssen die Balance halten, damit eine Rebellion ausbleibt. In diesem Zusammenhang tun sich auch die zur Illoyalität tendierenden Kommandanten der Druchii hervor: Wenn wir sie nicht mit genug starken Rekruten versorgen und ihren Blutdurst durch regelmäßige Raubzüge stillen, wenden sie sich gern gegen uns.

Kommandanten als Risiko

Das ist besonders dann bitter, wenn wir unseren Kommandanten bereits sehr hoch gelevelt und mit Ausrüstung versorgt haben. Die umfangreichen Skillbäume und die vielen magischen Gegenstände, die wir nach erfolgreichen Kriegen erbeuten können, sind auch im zweiten Teil wieder vorhanden. Darüber hinaus bekommen unsere Anführer neuerdings passive Eigenschaften verliehen, wenn sie bestimmte Din-

DIE NEUEN RASSEN: HOCHELFEN

Die Hochelfen sind eine der ältesten Rassen überhaupt. Ihr Heimatkontinent ist Ulthuan, ein Inselreich, das sich zwischen der Alten und neuen Welt befindet. Elf Elfenreiche sind dort anzutreffen, die Hauptstadt von Ulthuan ist Lothern. Inmitten von Ulthuan befindet sich der Mahlstrom, ein magischer Wirbel, der während des ersten großen Krieges gegen die Mächte des Chaos erschaffen wurde und der dafür sorgt, dass keine weiteren dämonischen Kräfte in die Welt gelangen.

Die Hochelfen müssen in *Total War: Warhammer 2* Einfluss verdienen. Das ist ihre Währung, um in politischen Ränkespielen sowohl bei anderen Hochelfen-Völkern als auch bei der normalen Bevölkerung beliebt zu bleiben. Mit Einfluss können außerdem mächtige Kommandanten gekauft werden.

Eine der Spezialfähigkeiten der Elfen ist die Spionage. Sobald sie eine Handelsbeziehung zu einem anderen Reich aufbauen, arbeiten die Händler als Spione und zeigen deren Gebiete ohne Kriegsnebel an. Eine weitere Besonderheit: Die inneren Festungstor-Siedlungen Ulthuans können nicht mit Belagerungswaffen attackiert werden.


Die Kampfkarten sind abwechslungsreich gestaltet und passen sich dem jeweiligen Gebiet an, auf dem wir uns auf der Kampagnenkarte befinden, beispielsweise Dschungel oder Küste.

Wenn die Hauptstadt angegriffen wird, muss unsere Verteidigung stehen.

Bei der Aufstellung versuchen wir die Stärken unserer Armee mit der Umgebung in Einklang zu bringen, beispielsweise Bogenschützen erhöht zu positionieren.

Dank der Skaven kämpfen wir auch unter der Erde und versuchen, feindliche Rattenfestungen einzunehmen.

ge tun: Etwa Boni auf öffentliche Ordnung, wenn sie sich längere Zeit in eher rebellionsgefährdeten Provinzen aufhalten, oder Boni gegen Rassen, gegen die sie oft erfolgreich kämpfen. In Verbindung mit den umfangreichen Technologiebäumen jeder Fraktion bringt das eine erstaunlich tiefe strategische Komponente mit. Erhebliche militärische Verbesserungen und wirtschaftliche Boni bedürfen einer guten Planung: Mit zu wenig Gold geht uns schnell finanziell die Puste aus, Boni für Truppen, die wir nicht nutzen, helfen uns nicht und schwächen uns dadurch erheblich. Machen wir aber alles richtig, planen Technologien und Kommandanten clever durch und verlieren dann einen Anführer, weil der aus Langeweile rotsieht, ist das gelinde gesagt ärgerlich.

Das pervertierte Rattenvolk der Skaven sieht sich ähnlichen Problemen gegenüber. Die gammligen Pelztieranführer sind auch nur so lange loyal, wie sie ihrer Aggression freien Lauf lassen dürfen. Darüber hinaus müssen wir dem ganzen Volk immer genug zu fressen geben und das Nahrungs-Barometer schön gefüllt halten – sonst haben wir mit starken Mali zu kämpfen. Was liegt da näher, als nach einem zünftigen Kampf Leichen zu schmausen? Die Skaven sind wirklich überzeugend umgesetzt worden: Die Mischung aus bestialischer Ekligkeit und völlig irren Steampunk-Apparaturen (im Falle der Höllengrubenbrut kulminiert das in einer abartigen Mischung aus Fleischberg und Gerätschaften) trifft den Charakter der *Warhammer*-Rasse perfekt. Selten machte es so einen Spaß, sich vorzüglich vor den eigenen Einheiten durch eine Kampagne zu gruseln.

DIE NEUEN RASSEN: DUNKELELFEN

Die Dunkelelfen (auch Druchii genannt) waren einst Hochelfen, die im ersten Krieg gegen das Chaos kämpften. In diesem Kampf fiel der damalige Phönixkönig Aenarion. Sein Sohn Malekith wurde bei der Thronfolge übergangen. Anfangs akzeptierte Malekith das, aber als der aktuelle Herrscher versagte, machte er seinen Anspruch auf den Thron geltend. Darüber kam es zum Bruderkrieg zwischen den Elfennationen. Malekith floh nach Westen ins Frostland, wo er Naggaroth gründete und den Hochelfen ewige Rache schwor.

Dunkelelefen in *Total War: Warhammer 2* können besiegte Einheiten als Sklaven nehmen und damit die Wirtschaft ihrer Provinzen auf Kosten der öffentlichen Ordnung ankurbeln oder sie in grausigen Riten opfern. Sie können darüber hinaus fliegende Festungen, sogenannte Schwarze Archen, bauen und sie an der Küste zur Unterstützung ihrer Truppen einsetzen.

Probleme machen die Kommandanten der Druchii, denn sie sind recht wankelmütig in puncto Loyalität. Bekommen sie nicht genug zu kämpfen und nicht ausreichend Rekruten gestellt, steigt die Chance, dass sie rebellieren.

Darüber hinaus haben die Skaven aber noch eine Eigenart, die der Kampagnenkarte erhebliche Dynamik verleiht: Ihre Festungen sind unterirdisch und damit für andere Rassen nicht sichtbar. Erkunden andere Fraktionen eine Ruine, können sie Schätze finden – oder eine waffen- und einheitenstarrende Rattenfestung. Übrigens wird damit auch gleich mit einer Unsitte aus dem ersten Teil aufgeräumt:



In der Regel bleibt aber der Kampf auf der Mauer nicht aus: Mit Leitern oder Belagerungstürmen geht's auf die Zinnen …

… und dann stehen harte Verteidigungskämpfe an.

Insbesondere bei der Durchführung eines Rituals müssen wir defensiv gut aufgestellt sein, um die drei Ritualstädte zu halten.

Wir können absolut jede Ruine, Siedlung oder Festung besiedeln. Das bringt zwar bei bestimmten klimatischen Umständen weiterhin heftige Mali mit sich, aber wir dürfen uns endlich strategisch sinnvoll (oder schlicht expansionistisch) auf der Karte breitmachen – im Fall der Skaven wie ein pelzbesetztes Geschwür.

Mit kalter Urgewalt

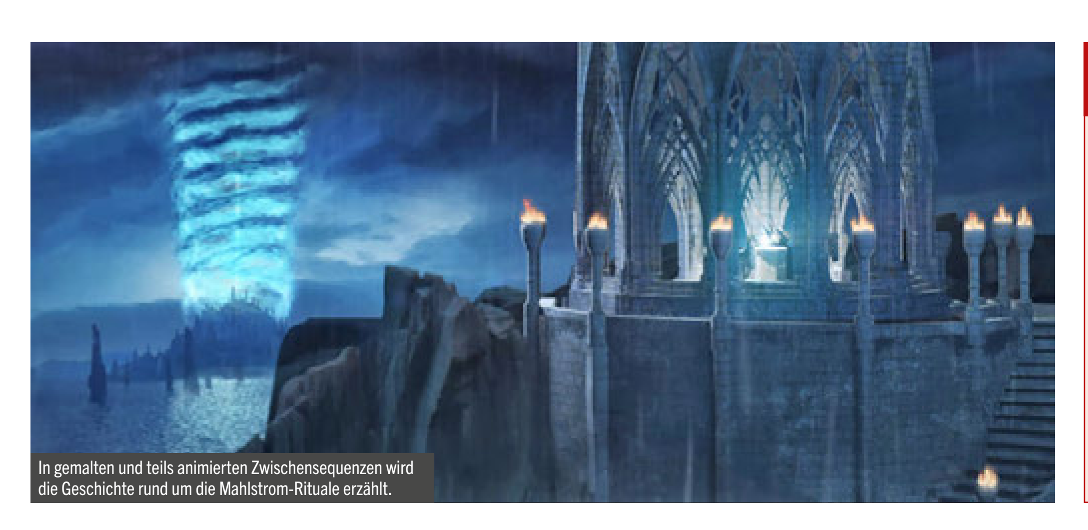
Weniger hyperaktiv-pervertiert, mehr eiskalt und gnadenlos geht es bei den Echsenmenschen zu. Auch hier hat Creative Assembly eine Rasse mit Charakter geschaffen. Als gnadenlose Stoiker unterwerfen sie alles, was ihnen nicht passt. Sehr cool: Das geomantische Netz, eine magische Energieverbindung zwischen den Städten der Kaltblüter sorgt für bessere Boni aus Provinzerlassen. Erlasse darf jeder Provinzbesitzer herausgeben: Von geringen Baukosten und mehr Wachstum bis hin zu höheren Steuern und Rekrutierungs-Boni gibt es diverse Optionen, die Gegend zu stärken und auch mal zeitnah auf Probleme wie Unruhen zu reagieren.

Unruhen begegnet die zweibeinige Echse immer mit zäher, monströser Gewalt. Wenn Kroxigore und Stegadons auf eine Spitzohr-Truppe zudonnern, helfen auch Gebete an die Immerkönigin nicht mehr (es sei denn, die legendäre Phönixgarde ist zur Stelle). Wir hatten manchmal den Eindruck, die Echsen seien zu stark, gerade wenn sie mit vielen großen Einheiten antraten. Im Gesamtbild unseres 50-stündigen Testlaufs müssen wir das aber relativieren: Gerade diese unterschiedlichen Zusammensetzungen von Armeen, diese mal schwächeren, mal stärkeren Ungleichgewichte, zwingen den Spieler zu viel mehr strategischem Vorgehen. Einfach mal alle angreifen, einfach wilde Sau spielen? Das wird eher schwierig, wenn wir nicht gerade auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad (es gibt derer vier) abhängen. Und wir erinnern uns an einige epische Schlachten, die wohl nicht so abgelaufen wären, wenn es nur perfekt gespiegelte Truppen gäbe.

Balancing und KI

Das Balancing erschien uns überhaupt auf das große Ganze ausgelegt zu sein: Während die Ratten oft gegen eine perfekt aufgestellte Elfenarmee in die Röhre gucken würden, sieht das anders aus, wenn sie die gleiche Armee aus dem Hinterhalt angreifen – worauf sie als Rasse bei Attacken standardmäßig eine hohe Chance haben. Allerdings hilft kein Balancing der Welt, wenn wir unsere Gebäude und Technologien nicht auf unsere Bedürfnisse angepasst oder gar ganz an unseren Truppen vorbei entwickelt haben. Und natürlich ist auch unser Geschick in der Kriegsführung entscheidend.

Die Kampfgebiete orientieren sich in der Regel an der ausnehmend hübsch gestalteten Kampagnenkarte. Neben blutigen Schlachten an sonnendurchfluteten Küsten greifen wir auch unterirdische Festungen in gigantischen Höhlen an. Die KI macht in diesen Kämpfen überwiegend eine ordentliche Figur: Schnelle Einheiten, manchmal auch Infanterie, versuchen uns zu flankieren und in den Rücken zu



In gemalten und teils animierten Zwischensequenzen wird die Geschichte rund um die Mahlstrom-Rituale erzählt.

AB 26. OKTOBER: MEGA-WELTKARTE

Mit dem DLC *Mortal Empires* wird die Alte Welt mit der neuen Welt von *Total War: Warhammer 2* zu einer Megamap zusammengeführt.

Wer beide Teile besitzt, bekommt den DLC gratis. Alle bisher veröffentlichten Völker (außer Norsca, die sich noch etwas verzögern) werden spielbar sein, darunter auch die DLC-Rassen (sofern gekauft). Allerdings wird die Mahlstrom-Kampagne für den Megamap-Modus nicht verfügbar sein.



Politische Intrigen finden wir bei den Hochelfen. Damit lassen sich Boni und Einfluss – eine Währung der Hochelfen – verdienen.

Jedes Volk hat spezielle Riten, die gegen Gold oder die Opferung von Sklaven verschiedene kurzzeitige Boni gewähren.

Gold und weitere Boni können wir auch bei Schatzsuchen in Ruinen oder auf hoher See verdienen.

fallen. Monster reißen Lücken in unsere Kampflinien, die wir sorgfältig den Gegebenheiten nach aufgestellt haben: Bogenschützen möglichst erhöht, Nahkampfeinheiten vorn, wenn möglich versteckte Truppen im Wald, die dem Feind im richtigen Moment in den Rücken fallen. Die Kampfsteuerung inklusive der Geschwindigkeitsanpassungen bis hin zur Zeitlupe ist wie gewohnt perfekt umgesetzt worden, auch wenn wir weiterhin keine Formationen zur Verfügung haben.

Freud und Leid

Es ist ein Fest, dabei zuzuschauen, wie die berittenen Drachenprinzen mit voller Wucht in eine Abteilung Bogenschützen rauschen und die armen Teufel durch die Luft geschleudert werden wie Papiersoldaten. Wenn ein Sternendrache sich in der Luft aufbaut, um seinen Magieatem auf den Feind zu spucken oder mit seinen Tatzen am Boden in einer Horde Infanteristen wütet, ist das durchaus erhebend. Und wenn Kommandanten und Helden mit mächtigen Zaubern und todbringenden Waffen unter den Gegnern reiche Ernte halten, kommt die Hochelfen-Arroganz beim Spielen von *Warhammer 2* auch bei uns zum Vorschein – meist durch ein befriedigtes, leicht diabolisches Grinsen.

Also alles super im *Warhammer*-Universum? Leider nicht ganz. Manchmal werden zum Beispiel einzelne Helden auf der Flucht so zwischen großen Gegnertruppen eingekeilt, dass sie keinen Schaden mehr nehmen. Ein paar Mal mussten wir unsere Leute erst wieder von den dicken Brocken zurückziehen, bevor der Lebensbalken wieder abgeknabbert werden konnte. Das Prinzip eines sinnvollen Ausfalls ist der KI darüber hinaus weiterhin nicht bekannt: Bei Belagerungsschlachten durften wir immer wieder ganze Truppen aus dem toten Winkel von den Mauern schießen – ohne jede Gegenwehr oder gar taktischen Rückzug. Und dann wären da noch ein paar seltene Abstürze, die uns auf die Nerven gingen.

Feine Technik, Umfang etwas mager

Technisch ist das Spiel – von der Handvoll Crashes abgesehen – auf unserem recht potenten Rechner (i7-4770K, GTX 1080 Ti, 32 GB RAM) und in sattem 4K bestens gelaufen. Die Karte ist toll gestaltet und vermittelt die verschiedenen Klimazonen und Gebiete optisch ganz hervorragend. Der Sound ist eine Wucht, sowohl auf der Kampagnenkarte als auch in den Kämpfen: Wenn eine Horde Reiter durchs Bild donnert und Artillerie-Geschosse in Truppen einschlagen, jauchzt das audiophile Spielerherz. Dass die grafischen Effekte und die Animationen da locker mithalten können, wissen wir schon seit dem ersten Teil – und die neuen Fraktionseinheiten auf dem Schlachtfeld beweisen das mit Seuchenkatapult, Sternendrache und diversen Zauberattacken der Kommandanten und Helden.

Was fehlt? Das sind natürlich mehr Rassen. Für den zweiten Teil hätte Creative Assembly die Völker des ersten *Total War: Warhammer* mitbringen können oder zumindest einige davon. Immerhin: Die sollen mit dem Gratis-DLC *Mortal Empires* in Kürze kommen (siehe Kasten „Wo bleibt die Mega-Weltkarte?“), allerdings wohl nicht für die Mahlstrom-Kampagne. Das ist schade. Allerdings: Wenn Creative Assembly in diesem Stil weitermacht und auch den dritten Teil der Trilogie mit sinnvoll verbessertem Gameplay sowie einer ähnlich spannenden Kampagne versieht, wird *Total War: Warhammer 3* ganz sicher das Meisterstück der Strategieserie werden. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Dynamisch, spannend und gnadenlos – mir gefällt's! “

Wenn ich mich auch nach 50 Stunden Spielzeit kaum von der unglaublich dynamischen Kampagne losreißen kann, müssen die Entwickler irgendwas verdammt richtig gemacht haben. Der Mahlstrom ist ein herrlich belebendes Element, das mich geschickt unter Druck setzt und mir gleichzeitig eine zusätzliche Identifikation mit meiner gewählten Rasse verschafft. Die Rassen sind perfekt getroffen, die Kampagnenkarte toll gestaltet, die strategischen Möglichkeiten – sowohl wirtschaftlich, in der Kommandanten- und Heldenentwicklung als auch in Kampfhandlungen – schön umfangreich. Und ich liebe diese epischen Kämpfe, vor allem, wenn ich in deutlicher Unterzahl dann doch mal mit der letzten Pfeilsalve noch den Sieg hole. Die KI war in meinen Kampagnen ab und zu etwas dämlich, manchmal aber auch sehr clever und meistens solide. Völlige Totalausfälle gab es sehr selten. Ein paar technische Abstürze in so viel Spielzeit will ich überdies gar nicht groß ankreiden. Der gesamte Spielfluss hat mich positiv überrascht: Ständig passiert etwas, ständig muss ich mich entscheiden, überlegen, taktieren – und manchmal auch bittere, harte Niederlagen einstecken. Die gesunde Mischung aus Herausforderung, Spannung und Belohnung macht ein großartiges Spiel aus – *Total War: Warhammer 2* ist so ein Spiel.

PRO UND CONTRA

- ➕ Hervorragende, motivierende Kampagne
- ➕ Perfekt getroffene *Warhammer*-Atmosphäre
- ➕ Vier sehr unterschiedliche, charakteristische Völker
- ➕ Komplexe strategische Herausforderungen
- ➕ Passive Eigenschaften für Kommandanten
- ➕ Loyalität bei Dunkelelfen und Skaven
- ➕ Alle Siedlungen können erobert werden
- ➕ Großartiger Sound
- ➕ Wunderschön gestaltete Kampagnenkarte
- ➕ Hübsche Zwischensequenzen
- ➕ Abwechslungsreiche Kampfkarten
- ➕ Sehr lange Spielzeit
- ➕ Berater erleichtert Einstieg
- ➕ Besondere Szenarien
- ➕ Multiplayergefechte
- ➖ Nur vier spielbare Rassen
- ➖ Nur englische Vertonung (auch Einheitenkommentare)
- ➖ Keine Formationen für Truppen
- ➖ KI kann keine Ausfall-Angriffe



DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

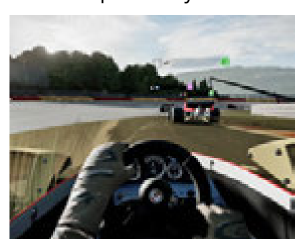
NEUZUGANG

FORZA MOTORSPORT 7

Ein Jahr nach *Forza Horizon 3* steht schon der nächste Vertreter der Reihe auf der Matte und buhlt um einen Platz im Einkaufsführer.

Die Pro-Argumente

Mit 700 PS-Schleudern und 32 Strecken ist Teil 7 ein Monster von einem Spiel und bietet Dutzende Stunden Spaß. Mit dynamischem Wetter, Top-Grafik, detaillierten Cockpits und abwechslungsreichem Karrieremodus verzaubert der Titel Gelegenheitsraser sowie Autoliebhaber.



Die Contra-Argumente

Dass die Tachonadel bei *Forza Motorsport 7* mehr in Richtung Arcade als zur Simulation hin ausschlägt, schmeckt Hardcorefans nicht. Dass trotz Vollpreis Mikrotransaktionen enthalten sind, stört auch alle anderen. Dazu schwächelt die Umsetzung der Boxenstopps.

Das Ergebnis

Keine Gegenstimmen: Das neue *Forza* ist uns eine Empfehlung wert.

NEUZUGANG

PROJECT CARS 2

Ist es nun eine vollwertige Simulation oder nicht? Fans von *rFactor* und *Assetto Corsa* rümpfen die Nase, alle anderen haben einfach Spaß am neuen Spiel der Macher von *Need for Speed: Shift*. In unseren Augen ersetzt *Project Cars 2* seinen Vorgänger passgenau, teilt es doch Stärken und Schwächen. Besonders die schwankende KI-Leistung ist im Kampf gegen Computergegner ärgerlich. Wer eine packende Kampagne sucht, ist zudem mit *Forza Motorsport 7* weitaus besser beraten. Aber allein die vorbildliche Unterstützung von Virtual-Reality-Headsets macht *Project Cars 2* zu einem Erlebnis! Von dem großartigen Motorensound ganz zu schweigen.

NEUZUGANG

FIFA 18

Eine deutliche Steigerung im Vergleich zum Vorgänger bei KI-Leistung, Realismus und Spielgefühl katapultiert den neuesten Ableger in den Einkaufsführer. Zwar gibt es weiterhin kleine Balancing-Probleme, aber in Sachen Technik, Spielmodi, Atmosphäre und Lizenzpaket macht der *FIFA*-Serie dieses Jahr kein Konkurrent etwas vor.

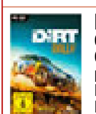
NEUZUGANG

NBA 2K18

Wer Basketball mag, muss sich den neuesten Teil von 2K Games Sportsimulation zulegen, da sind sich alle Redakteure einig. Das einzige Ärgernis ist die Präsenz von Virtual Currency (VC) in der Kampagne: Während sich normale Spieler diese Währung mühsam erspielen müssen, können reiche Zocker einfach im Ingame-Shop einkaufen. Bedenklich!

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Rennsimulationen.

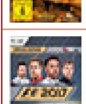


Dirt Rally

Getestet in Ausgabe: 01/16

Codemasters Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der detailliert gestalteten Kurse auswendig lernen.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	90



F1 2017

Getestet in Ausgabe: 09/17

Formel-1-Fans kommen an *F1 2017* nicht vorbei, das Fahrmodell lässt sich detailliert an die eigenen Simulationsbedürfnisse anpassen. Ein Maximum an Authentizität, der tolle Karrieremodus und die kultigen Classic-Inhalte runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	85

NEUZUGANG



Forza Motorsport 7

Getestet in Ausgabe: 11/17

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine motivierende Kampagne erleben – das geht nur in diesem Deluxe-Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	92

Forza Horizon 3

Getestet in Ausgabe: 11/16

Der aktuell beste Fun-Racer punktet mit Australien als Spielwelt.

Publisher:	Microsoft Studios
Wertung:	90

NEUZUGANG

Project Cars 2

Getestet in Ausgabe: 11/17

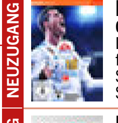
Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der öde Karrieremodus weist aber KI-Schwächen auf.

Untergenre:	Rennsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

NEUZUGANG



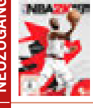
FIFA 18

Getestet in Ausgabe: 11/17

Das beste *FIFA* seit Jahren! Ein überragendes Lizenzpaket und fantastische Stadion-Atmosphäre treffen auf ein realistischeres Spielgefühl als im Vorgänger. Die professionell inszenierte Story-Kampagne taugt gut als Einstieg ins virtuelle Kicken.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	87

NEUZUGANG



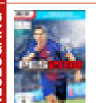
NBA 2K18

Getestet auf: PCGames.de

Dank der einnehmenden Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst in der Halle. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team" an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90

NEUZUGANG



PES 2018: Pro Evolution Soccer

Getestet in Ausgabe: 10/17

Eine grandiose, ungemein realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	88



Rocket League

Getestet in Ausgabe: 09/15

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mittels Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an kurzweiligen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und motivierender Lernkurve nie langweilig werden.

Untergenre:	Sportspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Psyonix
Wertung:	90

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

- **> 90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten 90er gewürdigt.
- **> 80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen
- **> 70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen
- **> 60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.
- **> 50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.
- **< 50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

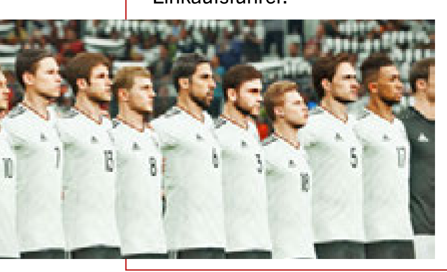
UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zwölf PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

NEUZUGANG

PES 2018: PRO EVOLUTION SOCCER

In der letzten Ausgabe verpasste die PC-Version von *PES 2018* unseren Redaktionsschluss denkbar knapp. Inzwischen haben wir online auf PCGames.de die Wertung nachgeschoben: 88 Punkte gibt es von uns. Was noch fehlte, war die Abstimmung über den Einzug in den Einkaufsführer.



Die Pro-Argumente
Die neue Körperphysik sorgt für ein Plus an Realismus, überhaupt nähert sich das Spiel weiter dem Geschehen auf dem realen grünen Rasen an. Authentischer wird nirgendwo virtuell Fußball gespielt! Dazu kommen neue Standardvarianten und ein ausgefeilter Strategiepart.

Die Contra-Argumente
Das Fehlen einer Story und vieler Lizenzen stört. Außerdem ist da die neue, gewöhnungsbedürftige Trägheit im Spiel.

Das Ergebnis
Die Fußballer in der Redaktion sind sich einig: *PES 2018* muss in die Sportspielliste!

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	Moba
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Inside
Getestet in Ausgabe: 08/16
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Inside* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Playdead
Wertung:	91



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Tower-Defense-Spiel mit Suchtfaktor, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

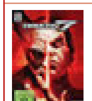
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



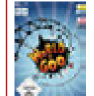
Tekken 7
Getestet in Ausgabe: 07/17
Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der *Street Fighter*-Serie.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	90



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

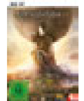


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

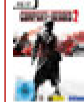
Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



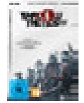
Civilization 6
Getestet in Ausgabe: 11/16
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraumzeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und das clevere neue Sektorensystem motivieren lange Zeit. Die Gegner-KI darf aber gerne noch mit ein paar Patches verbessert werden.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



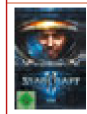
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Shadow Tactics: Blades of the Shogun
Getestet in Ausgabe: 12/16
Forderndes Ninja-Schleichspiel nach bewährtem *Commandos*-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

Untergenre:	Echtzeit-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	83



Starcraft 2: Die komplette Trilogie
Getestet in Ausgabe: 09/10, 04/13, 12/15
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

NEUZUGANG

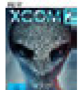


Total War: Warhammer 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasyszenario überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

Total War: Warhammer — Getestet in Ausgabe: 06/16
Der Vorgänger bietet vier komplett andere Völker.

Publisher:	Sega
Wertung:	87



XCOM 2
Getestet in Ausgabe: 03/16
Der Nachfolger des hochgelobten Taktikspiels spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine Alien-Übermacht. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93

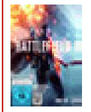
NEUZUGANG

TOTAL WAR: WARHAMMER 2

Die neue Siegbedingung, der magische Mahlstrohm, wirbelt die Mischung aus Echtzeitschlachten und Rundenstrategie gehörig auf. Auf den zwei neuen Kontinenten spielen sich die vier neuen Rassen wie Dunkelelfen und Echsenmenschen erfrischend anders; die Unterschiede zwischen den Fraktionen sind ebenso motivierend wie die perfekt eingefangene *Warhammer*-Atmosphäre. Trotz kleiner KI-Macken (es ist eben immer noch ein *Total War*-Spiel, was will man also anderes erwarten?) ist uns die Fortsetzung einen seperaten Eintrag im Einkaufsführer wert, weil sie sich so ganz anders spielt als Teil 1. Und das Beste: Per Patch kann man bald beide Spiele kombinieren.

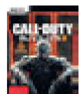
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



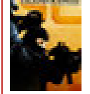
Battlefield 1
Getestet in Ausgabe: 11/16
Hervorragend inszenierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



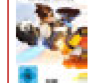
Call of Duty: Black Ops 3
Getestet in Ausgabe: 12/15
Treyarchs jüngster *Call of Duty*-Teil baut auf den Stärken von *Advanced Warfare* auf und sorgt mit einer großen Auswahl an Modi, schnellen Gefechten dank Jetpack und einem umfangreichen Belohnungssystem für wochenlangen Spielspaß.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	88



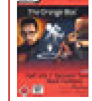
Counter-Strike: Global Offensive
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Vorgehen im Team und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch ein Spielspaßgarant. Vor allem für Wettkampfspieler gibt es keine Alternative.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	85



Overwatch
Getestet in Ausgabe: 07/16
Wer auf der Suche nach einem sehr guten und zudem einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch den Genreprofis dank der 21 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solo-Kampagne fehlt.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: 2K Games
Wertung: 93

+ Bioshock Infinite – Getestet in Ausgabe: 04/13
Fantastisches Erlebnis, an der nur die Standard-Shooter-Elemente stören.
Publisher: 2K Games
Wertung: 91

Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: 2K Games
Wertung: 86

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Activision
Wertung: 92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 94

Doom
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Bethesda
Wertung: 83

Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre: Ego-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 86

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

Final Fantasy 14 Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 08/17
Das Gesamtpaket zum wundervollen Japan-MMORGP bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leerräumt: *Final Fantasy*-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Untergenre: Online-Rollenspiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 91

Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampf-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre: Online-Rollenspiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Ncsoft
Wertung: 88

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit an den Monitor.

Untergenre: Online-Rollenspiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Blizzard
Wertung: 94

Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Neueinsteiger ins Genre. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre: Online-Rollenspiel
USK: Ab 12 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 89

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibikspielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Ubisoft
Wertung: 87

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Warner Bros. Interactive
Wertung: 92

+ Batman: Arkham Asylum – Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!
Publisher: Eidos
Wertung: 90

Bayonetta
Getestet in Ausgabe: 05/17
Typisch japanisches Actionfeuerwerk mit einem famosen Nahkampfsystem: Wer sich an der zuweilen konfusen Story nicht stört, bekommt ein klasse inszeniertes Kombofest mit Gamepadpflicht. Die Quick-Time-Events nerven aber mittlerweile.

Untergenre: Action
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Sega
Wertung: 85

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 88

+ Dead Space 2 – Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!
Publisher: Eidos
Wertung: 90

+ Dead Space 3 – Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.
Publisher: Electronic Arts
Wertung: 90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre: Stealth-Action
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Bethesda
Wertung: 91

+ Dishonored 2 – Getestet in Ausgabe: 12/16
Mehr vom guten Spielprinzip mit sensationell gestalteten Levels.
Publisher: Bethesda
Wertung: 91

Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 95

Hellblade: Senua's Sacrifice
Getestet in Ausgabe: 09/17
Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen grausige Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Untergenre: Action-Adventure
USK: Nicht geprüft
Publisher: Ninja Theory
Wertung: 87

Hitman: The Complete First Season
Getestet in Ausgabe: 12/16
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Aber Vorsicht: Das Story-Ende enttäuscht und vertröstet auf Staffel 2!

Untergenre: Stealth-Action
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 86

Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre: Third-Person-Shooter
USK: Ab 18 Jahren
Publisher: Rockstar Games
Wertung: 89

Rise of the Tomb Raider
Getestet in Ausgabe: 03/16
Lara Crofts neuestes Abenteuer sieht nicht nur atemberaubend schön aus, sondern bietet auch eine toll in Szene gesetzte Spielwelt und reichlich spielerische Abwechslung. Nur die Story bleibt oberflächlich und einige der Nebencharaktere sind arg blass.

Untergenre: Action-Adventure
USK: Ab 16 Jahren
Publisher: Square Enix
Wertung: 86

NEUZUGANG

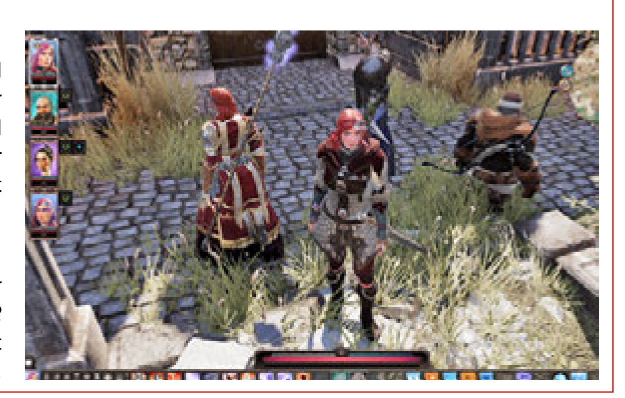
DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Nach ausführlichem Test bleibt die Frage, ob sich das Rollenspiel einen Platz im Einkaufsführer verdient hat.

Die Pro-Argumente
Original Sin 2 ist ein prima Beispiel für gelungene Spiel-Evolution. Die Stärken des Vorgängers wie spielerische Freiheit und taktische Kämpfe wurde beibehalten und sinnvoll ausgebaut. Hinzu kommen hervorragend geschriebene Dialoge und Charaktere. Alles verpackt in Hunderte Stunden Spielspaß.

Die Contra-Argumente
Wirklich viele Fehler macht das Spiel nicht. Mangelnde Wegfindung der Begleiter, ein nicht immer optimal umgesetztes Interface und ein paar Bugs haben die Spielfreude beim Test nur minimal getrübt.

Das Ergebnis
Als neue Genre-Referenz führt für RPG-Fans an *Divinity: Original Sin 2* kein Weg vorbei. Entsprechend gibt es unseren „Editor's Choice"-Award.



Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik Action!

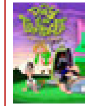


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

Deponia Doomsday – Getestet in Ausgabe: 04/16
Teil 4 bringt die Story zwar nicht groß voran, ist aber gewohnt witzig.

Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

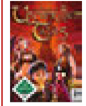


Day of the Tentacle Remastered
Getestet in Ausgabe: 04/16
Der irre witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren gehört das kurze Adventure für jeden Genrefan zum Pflichtprogram.

Untergenre:	Adventure
USK:	nicht geprüft
Publisher:	Double Fine
Wertung:	85

Life is Strange
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine hochemotionale Reise durch die (Gefühls-)Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die spannende Zeitreisestory mit ihren herzzerreißenden Entscheidungsmomenten macht die Defizite bei den Gesichtsanimationen vergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

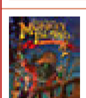


The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Storyqualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales 2 – Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE – Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83

The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

The Inner World 2 – Getestet in Ausgabe: 10/17
Bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen

Publisher:	Headup Games
Wertung:	85



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Peter empfiehlt



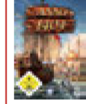
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	82

Tales from the Borderlands
Getestet in Ausgabe: 12/15

Für die aktuellen Superhelden-Versoftungen habe ich zwar nur noch ein müdes Gähnen übrig, aber ach: Wie habe ich früher die Telltale-Adventures verschlungen! *The Walking Dead* war irre aufwühlend, *The Wolf Among Us* herrlich düster – und dann war da noch diese *Borderlands*-Adaption. Ein grandioser Mix aus Klamauk und Gangsterfilm mit zwei erinnerungswürdigen Hauptcharakteren, die einander und dem Spieler die größten Lügengeschichten auftischen – und nebenbei liebenswert verblödet daherkommen, bis sie sich zusammenraufen und auf kreative Weise den Planeten Pandora retten. Was für ein Feuerwerk der Gags, was für großartige Dialoge! *Borderlands 1+2* fand ich sterbenslangweilig, aber das hier, das ist hohe Kunst!

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

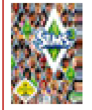
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 – Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

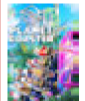
Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

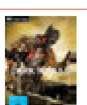


Planet Coaster
Getestet in Ausgabe: 12/16
Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im *Theme Park*-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Untergenre:	Wirtschaftssimulation
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Frontier Developments
Wertung:	85

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dark Souls 3
Getestet in Ausgabe: 05/16
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89



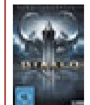
Deus Ex: Mankind Divided
Getestet in Ausgabe: 09/16
In einer faszinierenden Cyberpunk-Welt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp, egal ob Schleicher, Pazifist, Hacker oder Kämpfer. Die maue Story wird wohl erst im Nachfolger aufgelöst.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	85



Deus Ex: Human Revolution – Getestet in Ausgabe: 09/11
Spannender Vorgänger, technisch bereits zum Release angestaubt

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

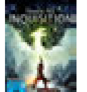
Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86

NEUZUGANG



Divinity: Original Sin 2
Getestet in Ausgabe: 11/17
Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit *Baldur's Gate 2*.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Larian Studios
Wertung:	93



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

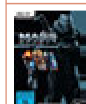
Dragon Age: Origins – Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



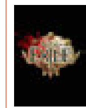
Fallout 4
Getestet in Ausgabe: 12/15
Eine grandios designte Endzeit-Welt, in der ihr völlig frei agiert und überall auf interessante Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern aber mit starkem Action-Anteil, der zu Lasten der Rollenspiel-Elemente geht. Magere Story, tolle (Crafting-)Sandbox.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	88



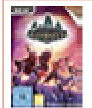
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



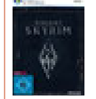
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlig ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100 % Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehende Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91

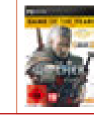


The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91

Enderal – Getestet in Ausgabe: 08/16
Die deutsche Total-Conversion-Mod ist besser als manches Vollpreisspiel!

Publisher:	Sure AI
Wertung:	-



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition
Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons *Hearts of Stone* und *Blood and Wine*. Gut 200 Stunden feinste RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, knallharten Entscheidungen und brillanter Grafik!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92

Teil 2

Die einflussreichsten PC-Spiele *Runden- und Echtzeitstrategie*

Zug um Zug oder mit schnellen Mausklicks pro Sekunde zum Sieg – das Strategie-Genre hat zahlreiche, wegweisende Spiele aufzuweisen, die wir euch in diesem Special vorstellen.

Von: Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Am Anfang war das Brettspiel. Schon vor tausenden Jahren widmeten sich Menschen in ihrer freien Zeit gerne Strategiespielen. Das chinesische *Go* etwa oder auch das aus dem Orient stammende *Schach* sind bekannte Beispiele. Das Problem: Viele Menschen hatten damals keine freie Zeit – solcherlei Amüsement war eher elitären Schichten vorbehalten. Das ändert sich in Europa und Nordamerika erst im 20. Jahrhundert, als erstmals breite Bevölkerungsschichten über Freizeit verfügen. Einen Zeitvertreib stellen unter anderem Strategiebrettspiele dar, darunter beispielsweise das populäre *Risiko*, das abstrakt Konflikte zwischen den Kontinenten und Ländern der Erde auf einer Weltkarte simuliert, oder auch die komplexe Konfliktsimulation *Gettysburg* (1958) von Avalon Hill.

Ab den 1970er Jahren entsteht eine neue Freizeitbeschäftigung, zunächst meist an Uni-Rechnern praktiziert, doch schließlich auch in Privathaushalten: Computerspiele! Das Strategie-Genre zählt dabei zu den frühesten Entwicklungen, genauer gesagt: die Rundenstrategie. Die ersten Genre-Vertreter orientierten sich an ihren Vorfahren aus Pappe und Holz. Das heißt, genau wie auf einem Spielbrett bewegt man als Spieler auch auf dem PC seine Einheiten rundenweise. Auch inhaltlich dienen solche Strategiebrettspiele oftmals als Inspiration für Entwickler.

Ihren vorläufigen Höhepunkt erreicht die Rundenstrategie 1990 mit der Veröffentlichung von *Sid Meier's Civilization* – und befindet sich doch schon wenige Jahre später kommerziell eher wieder auf dem absteigenden Ast. Denn die voranschreitende Technik eröffnet neue Möglichkeiten. Zwar gab es in den 1980er Jahren schon Strategiespiele mit Echtzeitelementen, der Durchbruch gelingt aber erst mit *Dune 2* (1992) von Westwood. Nun können Hobby-Generäle nicht mehr in aller Ruhe ihre Strategie ausknobeln. Stattdessen wird Zeit zu einem entscheidenden Faktor über Sieg oder Niederlage – schnelle Auffassungsgabe und Reaktionsschnelligkeit sind jetzt gefragt.



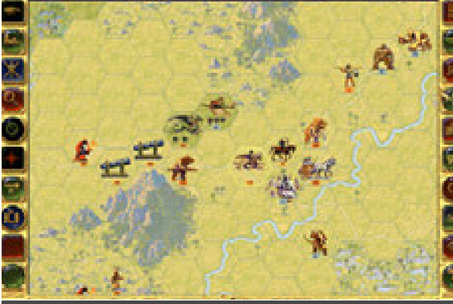
Empire (1977) inspiriert nachfolgende Rundenstrategiespiele. Hier im Bild: *Empire Deluxe* von 1993.

ZUG UM ZUG ANS ZIEL!
FÜNF EINFLUSSREICHE RUNDENSTRATEGIETITEL IM ÜBERBLICK

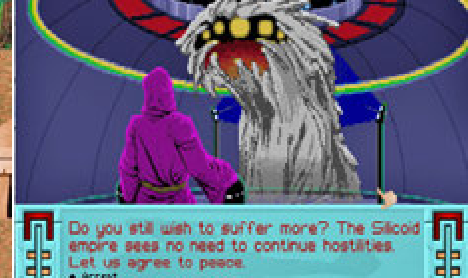

Sid Meiers Science-Fiction-Globalstrategie *Alpha Centauri* (1999) bekommt keinen direkten Nachfolger. Allerdings greifen die Entwickler kommender *Civilization*-Titel immer wieder auf Gameplay-Elemente aus dem spielerisch großartigen *Alpha Centauri* zurück.



Der Befreiungskampf von *Jagged Alliance* (1994) begeistert mit seiner wechselseitigen Beziehung von Übersichts- und Sektorenkarte. Die taktische Tiefe setzt Maßstäbe im Genre und wird nur durch den Nachfolger *Jagged Alliance 2* (1999) getoppt.


Hexfeld-Strategie und groß angelegte Kriegs-Szenarien: In keinem anderen Spiel funktioniert das so gut wie in SSIs *General*-Reihe (ab 1994).


Heroes of Might and Magic (1995) kombiniert äußerst motivierend Rundenstrategie mit Rollenspielelementen.



Civilization greift nach den Sternen. *Master of Orion* (1993) zeigt, dass Globalstrategie auch sehr gut im Weltall funktioniert.

Nur noch ein Zug! Die einflussreichsten Rundenstrategiespiele

Empire (1977/Walter Bright)

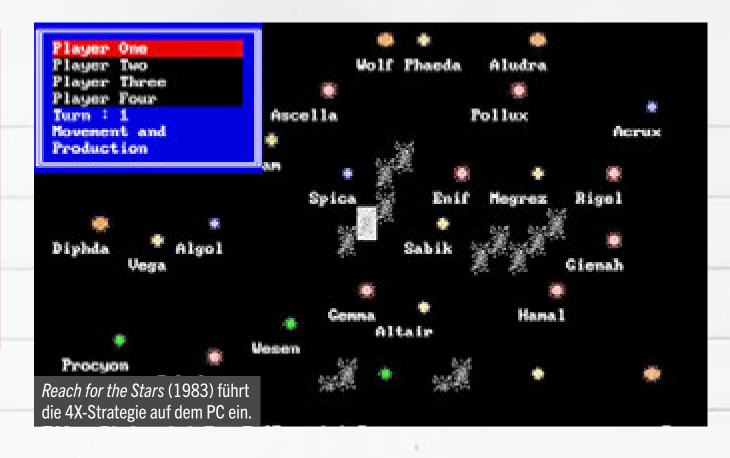
Empire ist nicht das erste Strategiespiel, ja noch nicht einmal das erste Spiel mit diesem Titel. Bereits 1972 entwickelt Programmierer Peter Langston ein rundenbasiertes Strategiespiel namens *Empire*. Wesentlich nachhaltiger auf das Genre wirkt sich jedoch das *Empire* von 1977 aus, das der Amerikaner Walter Bright erschuf. Die Idee zu dem Spiel kommt ihm 1971 als Jugendlicher. Seine wesentlichen Inspirationen sind der Film *Luftschlacht um England* (1968) und der Brettspiel-Klassiker *Risiko*. Aus Sperrholz bastelt er sich ein eigenes Brettspiel dazu. Doch es gibt zwei Haken: Das Regelwerk umfasst zu viele Daten, zudem findet er nicht genügend menschliche Mitspieler, welche die Geduld für eine mehrstündige Partie aufbringen.

1977 ist Bright mittlerweile Student an dem auf Natur- und Ingenieurwissenschaften spezialisierten California Institute of Technology (Caltech) in Pasadena, Kalifornien. Richtig, jene Universität, an der auch die Nerds aus *The Big Bang Theory* beschäftigt sind. Die Uni stellt ihren Studenten Computer zur freien Nutzung zur Verfügung. Auf den Rechnern kursieren damals erste PC-Spiele. Auch Walter Bright ist davon fasziniert. So kommt ihm die Idee, seinen Brettspielversuch auf dem Computer umzusetzen. Gesagt, getan: Innerhalb eines Jahres programmiert er *Empire*. Auf einer zufallsgenerierten Weltkarte gibt es mehrere Städte, die der Spieler allesamt einnehmen muss, um zu gewinnen. Man selbst beginnt mit einer eigenen Stadt, in der man Armeen, Flugzeuge und Schiffe produziert. Der besondere Clou und wegweisend für das Genre: Der Spieler sieht anfangs nur seine Stadt und die Felder in der näheren Umgebung. Nur durch Erkundung mithilfe von Einheiten lichtet man langsam den „Fog of War" – den Kriegsnebel. Für spielerische Tiefe sorgen neben den unterschiedlichen Einheiten die verschiedenen Einheitenstärken und Features wie Treibstoffversorgung. Bei den anderen Studenten an seiner Uni kommt das Spiel sehr gut an – zu gut. Denn es häufen sich am Caltech zunehmend Beschwerden über Studenten, die ihr Studium aufgrund von *Empire* vernachlässigen würden.

Dann wendet sich Bright vom Strategie-Genre ab. *Adventure* (1975), ein anderes Spiel, das seinerzeit die Studenten von ihren Büchern fernhält, hat es ihm angetan. Doch der Versuch, ein ähnliches faszinierendes Text-Adventure zu entwickeln, scheitert, sodass er vorerst genug von der Spieleprogrammierung hat. 1983 wagt er einen neuen Anlauf. Bisher kursiert *Empire* fast ausschließlich auf Uni-Rechnern. Doch immer mehr Computer finden ihren Weg in Privathaushalte, auch der kommerzielle Spielemarkt wächst. Die Wahl des PDP-11 als System für *Empire* ist dann aber zunächst die falsche – ganze zwei Kopien davon verkauft der ambitionierte Entwickler. Wesentlich mehr Erfolg hat er auf dem IBM-PC. Dennoch lehnen mehrere große Publisher eine Zusammenarbeit ab. Erst mithilfe des kleinen Publishers Interstel wird *Empire* einer größeren Spielerschaft zugänglich. In den folgenden Jahren erscheinen mehrere unterschiedliche Versionen des Spiels, etwa *Empire Deluxe* (1993). Wesentlich entscheidender ist jedoch, dass zahlreiche rundenbasierte Strategietitel die grundlegenden Spielelemente von *Empire* als Basis für ihr Gameplay in neue Projekte aufnehmen.

Reach for the Stars (1983/Strategic Studies Group)

Der Begriff „4X-Strategie" ist jedem Hobby-General ein Begriff: eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate. Auf Deutsch: auskundschaften, ausbreiten, ausbeuten, auslöschen. Der von Alan Emrich in einer Preview zu *Master of Orion* (1993) geprägte 4X-Begriff beschreibt



Reach for the Stars (1983) führt die 4X-Strategie auf dem PC ein.

ganz gut das grundlegende Konzept dieses auch als Globalstrategie bezeichneten Untergenres. Man erkundet die Weltkarte, baut sein Imperium aus, überfällt andere Reiche und löscht sie letztendlich aus. Obwohl der 4X-Begriff erst 1993 das Licht der Spielwelt erblickt, ist *Master of Orion* nicht der erste Vertreter dieser Art. Bereits 1983 erscheint *Reach for the Stars*, das erste kommerzielle und somit einer größeren Spielerschaft bekannte Globalstrategie-Spiel – auf dem Computer wohlgemerkt.

1974 wird das Brettspiel *Stellar Quest* von Howard M. Thompson veröffentlicht. Das Ziel des Spiels: Das Weltall kolonisieren und die Gegner besiegen. Zu den Fans des Spiels gehören auch die Australier Ian Trout und Roger Keating. Basierend auf der Faszination am Brettspiel reift die Idee, das Gameplay auf den Bildschirm zu transportieren. Hieraus entsteht schließlich das Entwicklungsstudio Strategic Studies Group und *Reach for the Stars*, das sich spielerisch sehr nah an *Stellar Quest* bewegt.

Die Kolonisierung des Weltalls beginnt mit dem Start auf einem Planeten. Dort legt der Spieler die Produktion fest: Technische Upgrades, Schiffe oder Verbesserungen der Planetenumgebung. Dabei gilt es, Entscheidungen zu treffen, die man auch heute noch in Globalstrategie-Spielen findet. So bringt etwa eine wachsende Bevölkerung mehr Produktion, will allerdings mit ausreichend Nahrung versorgt sein. Zur Erkundung und Eroberung des Weltalls stehen drei Schiffstypen zur Verfügung: Späher, Transporter und Kriegsschiffe. Auch das kennt man heute aus im Weltall angesiedelten 4X-Spielen. Die Qualitäten von *Reach for the Stars* schätzt jeder Hobby-Welteneroberer in Globalstrategie-Titeln: die strategische Tiefe und die zahlreichen spielerischen Möglichkeiten, sein Spielziel zu erreichen.

Laser Squad (1988/Target Games)

1988 gründet Julian Gollop zusammen mit seinem Bruder Nick Target Games (später Mythos Games). Das erste Projekt steht schon fest – ein rundenbasiertes Taktik-Spiel im Stil des zuvor von Julian Gollop entwickelten *Rebel Star I* (1986) und *II* (1988). *Laser Squad* (1988) ist ebenfalls ein rundenbasierter Taktik-Titel. Der Spieler übernimmt darin die Kontrolle über ein Squad – also eine militärische Einsatzgruppe – und erfüllt Missionsziele wie Rettungseinsätze oder die Eliminierung aller Gegner. Das Besondere: Aktionspunkte simulieren die benötigte Zeit. Jedes Squad-Mitglied verfügt über solche Punkte, die man für Aktionen wie etwa Bewegung, Gegenstände aufheben oder Schießen ausgibt. Der Einsatz der Aktionspunkte will somit gut überlegt sein. Deckung spielt eine ebenso wichtige Rolle, also beispielsweise Gegnern in die Flanke zu fallen oder die Verwendung von Feuerschutz. Für zusätzlichen Tiefgang sorgt eine Vielzahl an unterschiedlichen Waffen. Eine dicke Wumme hat zwar mehr Durchschlagskraft, aber auch negative Auswirkungen auf die Anzahl der Aktionspunkte. Außerdem muss man den Gemütszustand seiner Soldaten stets im Auge behalten. Der Tod von Kameraden kann im schlimmsten Fall zu Panik führen. Zudem nutzt *Laser Squad* „Fog of War" und ein Sichtlinien-System.

All diese Spielelemente finden wir bei späteren, großartigen Spielen wieder, so etwa bei *Jagged Alliance* (1994) und seinen Nachfolgern – und natürlich bei Julian Gollops *UFO: Enemy Unknown* (1994). Das war ursprünglich als Nachfolger zu *Laser Squad* geplant. Spielerisch orientiert sich der Abwehrkampf gegen die Aliens deutlich an *Laser Squad*. Zusätzlich verfügt *UFO: Enemy Unknown* jedoch über eine strategische Komponente, in der wir eine unterirdische Basis verwalten und in der wechselseitige Auswirkungen zwischen beiden Spielelementen bestehen. So erbeuten wir etwa auf dem Schlachtfeld Alien-Waffen, bauen Labore, in denen wir die Beute erforschen und setzen die Knarren schließlich auf dem Schlachtfeld gegen die Außerirdischen ein. *UFO: Enemy Unknown* ist ein voller Erfolg, zahlreiche weitere Titel und Klone folgen.

Civilization (1991/MicroProse)

Nur noch eine Runde! Dieser Satz ist ganz eng mit *Civilization* (1991) und dessen Nachfolgern verbunden. Nur noch dieses eine Gebäude errichten, nur noch den einen Siedler losschicken, nur noch diese Stadt erobern – *Civilization* hat enormes Spaß- und Suchtpotenzial. Als Inspiration gibt Schöpfer Sid Meier im Rückblick unter anderem das oben erwähnte *Empire* (1977) sowie das Brettspiel *Civilization* von Francis G. Tresham an. Bei Letzterem führt man eine Zivilisation in die Eisenzeit. Sid Meier geht aber noch weiter – in *Civilization* führen wir eine Zivilisation von der neolithischen Revolution bis in die nahe Zukunft. Von Beginn an sehen wir uns mit weitreichenden Entscheidungen konfrontiert. Wo soll etwa unser Siedler die erste Stadt gründen? Die umgebenden Felder bieten unterschiedliche Ressourcen (und mehr, wenn sie später bewirtschaftet sind). Dies hat Einfluss auf das Wachstum und die Produktion unserer Stadt.

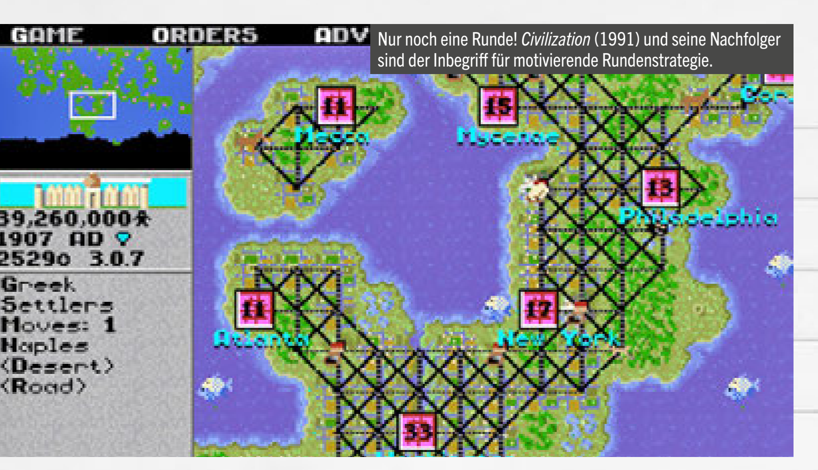
Eine gute Entscheidung ist es immer, frühzeitig die Weltkarte zu erforschen, nach neuen Siedlungsplätzen zu suchen und andere Zivilisationen kennenzulernen. Sollen wir mit dem grimmig dreinschauenden Ramses II. diplomatische Kontakte knüpfen oder einen Präventivkrieg starten und versuchen, das ägyptische Reich zu erobern? Stets hat der Spieler die Wahl, ob er friedlich oder aggressiv vorgeht. Das schlägt sich auch in den Spielzielen nieder. Wir können alle anderen Zivilisationen dem Erdboden gleichmachen oder aber den wissenschaftlichen Sieg anstreben – etwa mit dem Start einer Kolonistenrakete nach Alpha Centauri. Wohin die Reise geht, bestimmt man nicht nur durch den Bau neuer Städte. Produktion und Forschung haben maßgeblichen Einfluss, wissenschaftlicher Fortschritt ist notwendig, um neue Einheiten, Gebäude und Weltwunder zu erforschen. Aber was baut man davon? Reichen die Phalanx-Trupps, falls Ramses II. angreift? Soll erst eine Stadtmauer zur Verteidigung oder eine Bibliothek für eine schnellere Forschung errichtet werden? In *Civilization* steht man in jeder Runde vor einer Vielzahl von Entscheidungen, ständig passiert etwas – eben nur noch eine Runde!

Heute ist der Name *Civilization* nahezu gleichbedeutend mit



Laser Squad (1988) simuliert Zeit mithilfe von Aktionspunkten. Dieses Feature findet man später bei Genregrößen wie der *XCOM*-und der *Jagged Alliance*-Reihe.


UFO: Enemy Unknown (1994) und seine Nachfolger gehören zu den erfolgreichsten und beliebtesten Rundenstrategie-Titeln.



Nur noch eine Runde! *Civilization* (1991) und seine Nachfolger sind der Inbegriff für motivierende Rundenstrategie.

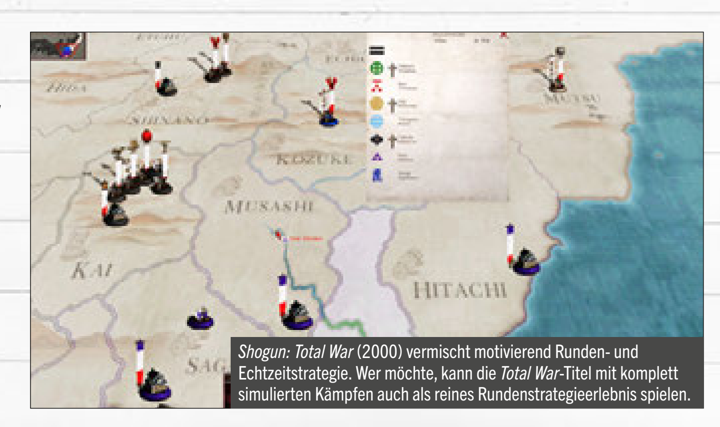
Globalstrategie. Etliche ähnliche Spiele erscheinen. So machen Sid Meier und MicroProse etwa in *Alpha Centauri* (1999) einen Ausflug ins Weltall und in *Colonization* (1994) in die „Neue Welt“ von Amerika. Selbst das konkurrierende und letztendlich triumphierende Genre der Echtzeitstrategie bedient sich bei *Civilization*. Darunter etwa *Age of Empires* (1997) oder *Rise of Nations* (2003). Die *Civilization*-Reihe erhält zahlreiche Nachfolger – zuletzt *Civilization 6* (2016) Während sich die Schwerpunkte und Features (zum Beispiel Umweltverschmutzung, Kultur, Religion) ändern, bleibt das grundlegende Spielprinzip gleich.

Shogun: Total War (2000/Creative Assembly)

Spiele wie *Jagged Alliance* (1994) und *UFO: Enemy Unknown* (1994) zeigen, wie sich Echtzeit- und Runden-Gameplay spielspaßfördernd miteinander verknüpfen lassen. Das britische Entwicklerstudio Creative Assembly geht noch einen Schritt weiter. In *Shogun: Total War* (2000) bewegen wir auf der Strategiekarte rundenweise unsere Einheiten und verwalten das Gebiet unseres japanischen Clans. Treffen zwei Armeen aufeinander, kommt es zum Kampf. Der Clou dabei: Wetter, Geographie sowie Anzahl und Art der Truppen auf dem dreidimensionalen Schlachtfeld sind mit der Ausgangslage auf der Übersichtskarte identisch. So lassen sich etwa prima Hinterhalte legen.

Die Verquickung beider Gameplay-Elemente motiviert ungemein. Auf der Übersichtskarte verwalten wir unsere Provinzen und bauen Gebäude. Zudem schicken wir Spione und Attentäter umher, um gegnerische Reiche sowie Armeen auszukundschaften und feindliche Generäle auszuschalten. Unser Handeln beeinflusst somit direkt die Echtzeitkämpfe auf dem Schlachtfeld, die nicht minder spannend sind. Je nach Zusammenstellung der Armee kommandieren wir hunderte oder tausende Soldaten verschiedener Gattungen – alle mit individuellen Stärken und Schwächen versehen. Das Schere-Stein-Papier-Prinzip funktioniert wunderbar. Übrigens: Der Echtzeit-Part lässt sich komplett simulieren. So können wir den Eroberungszug auch als reines Rundenstrategieerlebnis spielen.

Die gelungene Mischung aus Runden- und Echtzeit-Gameplay macht *Shogun: Total War* zu einem Achtungserfolg. Aber erst mit dem im europäischen Mittelalter angesiedelten *Medieval: Total War* (2002) gelingt der *Total War*-Reihe der Durchbruch. Zahlreiche erfolgreiche Nachfolger entstehen in den kommenden Jahren und decken thematisch unterschiedliche Geschichtsepochen ab. So etwa das in der Neuzeit angesiedelte *Empire: Total War* (2009) oder das in der Antike spielende *Total War: Attila* (2015). Zuletzt machen die britischen Entwickler mit *Total War: Warhammer* (2016) sogar einen Abstecher ins Fantasy-Genre.



Shogun: Total War (2000) vermischt motivierend Runden- und Echtzeitstrategie. Wer möchte, kann die *Total War*-Titel mit komplett simulierten Kämpfen auch als reines Rundenstrategieerlebnis spielen.

Blitzschnelle Mausklicks: Die einflussreichsten Echtzeitstrategiespiele

Dune 2: Kampf um Arrakis (1992/Westwood Studios)

Was machen wir mit der *Dune*-Lizenz? Diese Frage treibt die Verantwortlichen bei Publisher Virgin Interactive um, als die Entwicklung des Adventures *Dune* (1992) bei Cryo Interactive Entertainment kurz vor dem Abbruch steht. Die Antwort: ein Strategiespiel, in dem wie in Frank Herberts Roman *Der Wüstenplanet* die Ressource Spice im Mittelpunkt steht. Die Idee trägt Virgin an die Westwood Studios heran, die durch das Rollenspiel *Eye of the Beholder* (1991) auf sich aufmerksam gemacht haben.

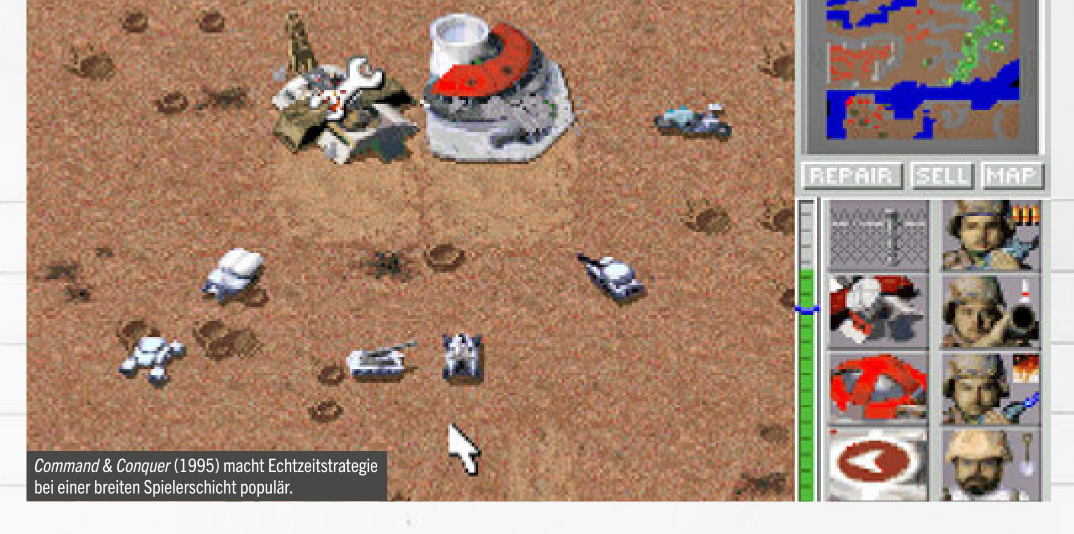
Dort glaubt Studio-Mitbegründer Brett W. Sperry an die Wichtigkeit einer frischen Spielmechanik, um das Strategie-Genre aus der Nische herauszubekommen und breitere Spielerschichten anzusprechen. Als Inspiration dient unter anderem der Echtzeitstrategie-Vorläufer *Herzog Zwei* (1990), in dem der Spieler eine Basis besitzt und seinen Einheiten in Echtzeit Befehle auf der Übersichtskarte gibt. *Dune 2: Kampf um Arrakis* (1992) entwickelt den Ansatz weiter, begründet damit die Echtzeitstrategie und prägt mit seiner Spielmechanik nachhaltig das Genre.



Dune 2 (1992) von Westwood begründet das Genre der Echtzeitstrategie.

Inhaltlich knüpft das Spiel lose an Herberts Roman und David Lynchs Verfilmung von 1984 an. Als Anführer eines von drei Häusern ist es unser Ziel, die Herrschaft über den Wüstenplaneten Arrakis zu erlangen. Der Weg dorthin führt über die wertvolle Ressource Spice. Und genau darum entbrennt natürlich ein Kampf. Auf dem Schlachtfeld bauen wir Rohstoffe ab und errichten in Echtzeit Basen, Gebäude sowie Militäreinheiten. Dieses Zusammenspiel wird stilprägend für das Genre. Aber auch andere Elemente finden wir in späteren Genre-Titeln wieder, wie etwa verschiedene Fraktionen mit unterschiedlichen Einheiten, einen Technologie-Baum oder die kontextsensitive Maussteuerung. *Dune 2* prägt sogar selbst den Namen für sein Genre: „real-time strategy“, zu Deutsch „Echtzeitstrategie“. Oder besser gesagt: Brett W. Sperry entwickelt den Begriff für die Marketing-Kampagne des Spiels.

Zwei weitere *Dune*-Spiele folgen. *Dune 2000* (1998) – ein Remake von *Dune 2* – und *Emperor: Schlacht um Dune* (2001). Übrigens erscheint trotz aller Befürchtungen auch das Adventure von Cryo Interactive Entertainment, und zwar kurze Zeit vor *Dune 2*, so dass Westwoods Spiel



Command & Conquer (1995) macht Echtzeitstrategie bei einer breiten Spielerschicht populär.

eine Ziffer in den Titel bekommt, obwohl es weder inhaltlich noch spielerisch ein Nachfolger ist.

Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (1995/ Westwood Studios)

Dune 2 gründet das Echtzeitstrategie-Genre, doch ein anderer Titel etabliert es. Und ebenfalls haben die Westwood Studios dabei ihre Finger entscheidend im Spiel. Nach dem Erfolg von *Dune 2* ist schnell klar, dass das nächste Projekt wieder ein Echtzeitstrategiespiel werden soll. Zunächst ist ein Fantasy-Szenario geplant, doch noch während der Entwicklung erfolgt die Kehrtwende. Angesichts des Golfkriegs (1991) und der weltpolitischen Lage ändern die Westwood Studios das Spieldesign und verlagern den Schauplatz in ein modernes Alternativwelt-Szenario.

Dort stehen sich zwei Fraktionen, die GDI und die Bruderschaft von Nod, feindlich gegenüber. Von *Dune 2* übernehmen die Entwickler das Konzept der „Super-Ressource". Hier ist es jedoch nicht Spice, sondern Tiberium, das alle begehren und das im Zentrum des Konflikts steht. Typisch ist ebenfalls die unterschiedliche Spielweise beider Fraktionen. Während die GDI über eine starke, aber teure Armee verfügt, setzt die Bruderschaft auf viele günstige Einheiten und Sabotageakte.

Im Kern übernimmt *Command & Conquer* die Spielmechanik von *Dune 2*, verfeinert aber das Spielkonzept. So ist es etwa möglich, mehreren Einheiten Gruppenbefehle zu geben. Ein wesentlicher Unterschied ist jedoch die Inszenierung. Dank der fortschreitenden Verbreitung von CD-ROM-Laufwerken erzählt *Command & Conquer* seine Geschichte in üppigen, charmanten B-Movie-Videosequenzen. Das Gesamtpaket überzeugt nicht nur die Kritiker. *Command & Conquer* wird zu einem großen kommerziellen Erfolg und begründet ein neues Franchise. Knapp 20 *Command & Conquer*-Spiele erscheinen bis 2012. Was *Civilization* für die Rundenstrategie ist, das ist *Command & Conquer* für das Genre der Echtzeitstrategie.

Starcraft (1998/Blizzard Entertainment)

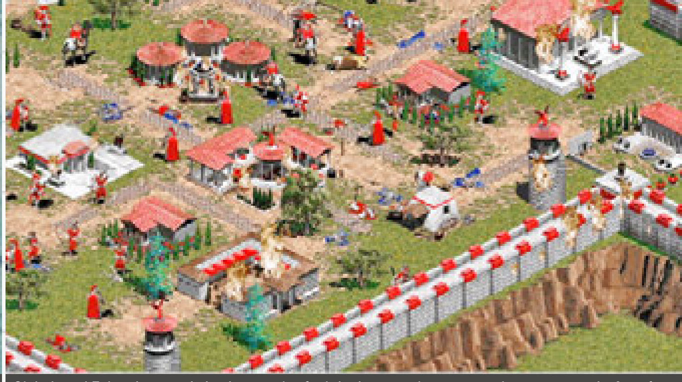
Als *Dune 2* erscheint, sind die Entwickler bei Blizzard Entertainment schwer begeistert. So ein Spiel wollen sie auch machen. Tatsächlich erscheint mit *Warcraft: Orcs & Humans* 1994 ein Echtzeitstrategietitel, der *Dune 2* qualitativ in nichts nachsteht, sich – abgesehen vom Fantasy-Szenario – allerdings spielerisch nur wenig von der Inspirationsquelle unterscheidet. Weniger nette Geister bescheinigen dem Spiel sogar, nur ein *C&C*-Klon zu sein. Egal, für Blizzard Entertainment ist das Spiel ein voller Erfolg. 1995 folgt mit *Warcraft 2: Tides of Darkness* ein spielerisch ähnlicher Nachfolger.

Aber halt! Die beiden *Warcraft*-Titel unterscheidet doch etwas Entscheidendes von *Dune 2*. Denn dort haben Blizzard Entertainment eine Schwäche ausgemacht: Es gibt keinen Multiplayer-Modus! Dieses Feature erreicht 1998 in Blizzards *Starcraft* seine Perfektion. Kaum

MIT SCHNELLEN MAUSKLICKS ZUM SIEG!
DIESE ECHTZEITSTRATEGIESPIELE HABEN IHR GENRE MASSGEBLICH BEEINFLUSST.



Warcraft: Orcs & Humans (1994) gilt neben *Dune 2* (1992) und *Command & Conquer* (1995) als eines der Spiele, die Echtzeitstrategie populär gemacht haben. Vor allem der Mehrspieler-Modus wird zu einer Spezialität von Entwickler Blizzard Entertainment.


Global- und Echtzeitstrategie in einem – das funktioniert ganz hervorragend zusammen, wie *Age of Empires* (1997) beweist. *Die Age of Empires*-Reihe gehört dabei zu den erfolgreichsten Strategieserien auf dem PC.


The Ancient Art of War (1984) gilt als eines der ersten Spiele mit Echtzeitstrategie-Elementen.


Europa Universalis (2000) ist der Auftakt für eine Reihe von ultrakomplexen und historisch akkuraten Globalstrategiespielen aus dem Hause Paradox Interactive.


Zweiter Weltkrieg und Echtzeitstrategie: Kein Spiel kombiniert dies besser als *Company of Heroes* (2006) und seine Nachfolger.



Starcraft (1999) setzt die Messlatte bei der Gameplay-Balance sehr hoch. Alle folgenden Spiele im Genre müssen sich mit der Qualität von *Starcraft* messen.



Das dreidimensionale Weltall von *Homeworld* (1999) eröffnet neue Taktiken und Vorgehensweisen für die Spieler. 2015 erscheint eine Remastered-Version von Gearbox (siehe Titelbild der Strecke).

Die Modifikation *Defense of the Ancients* (2003), kurz *DotA*, legt den Grundstein für den heutigen Erfolg von Action-Echtzeitstrategiespielen.

ein anderes Echtzeitstrategiespiel bietet eine derart exzellente Spielbalance. Die Stärken und Schwächen der drei Fraktionen Terraner, Zerg und Protoss sind hervorragend aufeinander abgestimmt. Das macht *Starcraft* nicht nur zu einem spannenden Einzelspielerspaß, sondern auch zu einem großartig für den E-Sport geeigneten Titel. Vor allem in Südkorea erfreut sich *Starcraft* großer Beliebtheit und etabliert eine riesige professionelle E-Gamer-Szene. Der Einfluss von *Starcraft* auf die E-Sport-Szene ist groß, insbesondere in Südkorea, wo Fernsehsender die Profi-Ligen sponsern und live von Wettkämpfen berichten.

Starcraft wird zum meistverkauften Echtzeitstrategie-Spiel aller Zeiten. Kein Wunder, dass ein großer Teil der Verkäufe auf Südkorea fällt. Alle folgenden Spiele müssen sich mit der Qualität und der Spielbalance von *Starcraft* messen – auch die hauseigenen Nachfolger der *Starcraft 2*-Trilogie. Zuletzt erscheint 2016 *Starcraft 2: Legacy of the Void*.

Homeworld (1999/Relic Entertainment)

Mit der fortschreitenden Technik ergeben sich für die Entwickler mehr Möglichkeiten. So hält Ende der 1990er-Jahre die 3D-Grafik auch im Echtzeitstrategie-Genre Einzug. Das erste Spiel mit einer dreidimensionalen Karte ist *Homeworld* (1999) von Relic Entertainment. Darin erleben wir die Geschichte der Kushan, eines Volkes, das sich auf der Suche nach seinem Heimatplaneten auf eine Odyssee durch das Weltall begibt.

Homeworld hat alle typischen Eigenschaften eines Echtzeitstrategiespiels. In den Kampagnenmissionen baut man Ressourcen ab, um Einheiten zu bauen und den Feind zu zerstören. Dafür stehen unterschiedliche Schiffe und Klassen bereit, alle mit ihren individuellen Stärken und Schwächen. Die größte Innovation des Spiels: das 3D-Universum. Hierdurch ergeben sich völlig neue Taktiken und Vorgehensweisen. Alle Einheiten sind unterschiedlich stark gepanzert. So ist es durchaus sinnvoll, mit den Kampfbombern im Sturzflug von oben anzugreifen oder ein Trägerschiff an der verletzlichen Unterseite zu treffen. Dabei erleichtert eine dreh- und zoombare Perspektive die Übersicht.

Fortan sind 3D-Schlachtfelder ein fester Bestandteil des Genres. Besonders Relic Entertainment ist bei der Entwicklung von großartigen 3D-Echtzeitstrategiespielen vorne dabei. 2003 erscheint mit *Homeworld 2* ein Nachfolger. 2004 markiert *Warhammer 40.000: Dawn of War* den Beginn einer überaus erfolgreichen Echtzeitstrategiespiel-Reihe. 2006 kommt das im Zweiten Weltkrieg angesiedelte *Company of Heroes* in den Handel, in dem der Spieler die 3D-Landschaft sogar zerstören kann. So bieten Häuser etwa nur vorübergehend Deckung und sind nach Panzer- oder Artilleriebeschuss stark einsturzgefährdet.

Defense of the Ancients (2003/Steve Feak, Steve Mescon, IceFrog)

Die Blütezeit der klassischen Echtzeitstrategiespiele ist vorbei. Den Status zu Zeiten von *Command & Conquer* (1995) und *Starcraft* (1998) genießt das Genre heute nicht mehr. Dafür erfreuen sich mittlerweile Action-Echtzeitstrategiespiele, beziehungsweise MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena), großer Beliebtheit. Der Vorreiter ist hier *Defense of the Ancients* (DotA), eine Modifikation für *Warcraft 3: Reign of Chaos* (2002) und dessen Erweiterung *The Frozen Throne* (2003).

Anstatt Armeen in die Schlacht zu führen, übernimmt der Spieler die Kontrolle über einen mächtigen Helden, unterstützt von KI-gesteuerten Einheiten. Der klassische Ressourcenabbau fällt weg. Stattdessen ist es das Gold, das hier glänzt und spielbeeinflussend ist. Neben einem regelmäßigen Einkommen erhält der Spieler Gold durch den Sieg über gegnerische Einheiten. Das stecken wir wiederum in den Erwerb von Gegenständen. Genau hier liegt der taktische Kniff. Je nach Spielsituation passen wir unsere Ausrüstung an, zudem sammelt der Held wie in Rollenspielen Erfahrungspunkte und neue Fähigkeiten.

Ziel des Spiels ist es, mit unserem Team die Basis der Gegner zu vernichten. Das ist gar nicht so einfach, da es nur eine begrenzte Anzahl an Angriffswegen gibt und diese mit Abwehrtürmen gesichert sind. Zudem kommen uns in regelmäßigen Abständen Wellen an KI-Einheiten entgegen. Gute Teamarbeit entscheidet daher über den Ausgang einer Partie. Zwar gibt es mehrere *DotA*-Varianten, die beliebteste und meistgespielte ist aber *DotA Allstars*.

2009 erscheint mit *Demigod* das erste kommerzielle Spiel, das alle Charakteristiken eines MOBAs aufweist. Auch das Entwicklerstudio Valve, das seit jeher dafür bekannt ist, bei aktuellen Trends ganz vorne dabei zu sein, springt auf den Zug auf. In Zusammenarbeit mit IceFrog, einem der Programmierer von *Defense of the Ancients*, erscheint 2013 *DotA 2*. Der Nachfolger des MOBA-Begründers zählt bei Steam mit über zehn Millionen Spielern zu den meistgespielten Games auf der Plattform. Und was macht Blizzard? Die Pioniere des Echtzeitstrategie-Genres und Entwickler *von Warcraft 3: Reign of Chaos* veröffentlichen 2015 mit *Heroes of the Storm* ein eigenes MOBA. ❑



Demigod (2009) ist das erste kommerzielle MOBA.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 11/2007

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

► Statt der angekündigten sieben sprangen am Ende tatsächlich acht Seiten für den Test von *Half-Life 2: The Orange Box* heraus. Mutmaßlich hatte bei dieser Falschangabe der G-Man seine blassen Finger im Spiel.



Spielesucht und Klagefrust

Der Magazinteil war mit Reportagen zu schwierigen Themen gefüllt.



Als in den mittleren 2000er-Jahren ein Phänomen namens *World of Warcraft* Millionen Spieler in seinen Bann schlug, häuften sie sich: die Berichte über vom Spielekonsum abhängige Menschen, die ganz und gar gefangen waren in der Suchtfalle von Levelaufstiegen und virtuellem Hobby. In PC Games 11/07 berichten zwei Ex-Junkies davon, wie sie stunden- und tagelang am Rechner saßen, unfähig, die Maus beiseitezulegen. Ihr Fazit ist auch heute noch gültig: „Fakt ist, dass es Online-Spielesucht gibt, auch wenn das viele nicht wahrhaben wollen. […] Man darf diese Sucht nicht herunterspielen oder gar verneinen." Für den Report sprach Redakteur Sebastian Weber auch mit Experten. Deren Rat: „Familie und Freunde müssen darauf achten, wofür die Computerspiele genutzt werden und welchen Stellenwert sie einnehmen. Besteht die Gefahr einer Sucht, sind interessante Alternativen wichtig, damit sich der Betroffene von seinem Computer ablenken kann. Entzug des Spiels allein hilft nicht, ein Rückfall ist programmiert." Um eine Gefahr gänzlich anderer Natur drehte sich der zweite große Report im Heft: Abmahnungen für Filesharingnutzer aufgrund von Coyprightverstößen. Was tun, wenn ein Brief mit einer Zahlungsaufforderung in dreistelliger Höhe hereinflattert? Im Gespräch mit Anwälten und Publishern von raubkopierten Spielen ging Thomas Weiß der Sache auf den Grund und stellte fest, dass rein rechtlich nichts am Vorgehen der Kanzleien zu beanstanden war, die im Auftrag der Spielehersteller Strafverstöße gegen das Copyrightgesetz abmahnen. Allerdings kam auch Kritik am Verhalten der Rechtsanwälte auf. „Abmahnungen sind wie eine Lizenz zum Gelddrucken", konstatiert da etwa einer der Befragten. Auch zehn Jahre später ist die Rechtssituation in Sachen Copyright bei virtuellen Inhalten weiterhin unübersichtlich. Sogenannte DCMA-Klagen (Digital Millennium Copyright Act) treffen heutzutage immer wieder Videoproduzenten auf YouTube, die beispielsweise bei Let's Plays gegen die Streamingrichtlinien der Publisher verstoßen.



Das Sofa im Computec-Farbton verrät es: Für dieses Foto zerrten wir eine unserer Praktikantinnen vor die Kamera.

Vollversion zum selber brennen

Weil *C&C* das Dutzend vollmacht, gibt es den RTS-Klassiker umsonst.

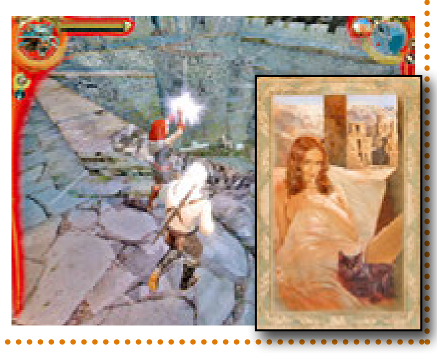
Command & Conquer war 1995 derart revolutionär, dass die PC Games das Spiel in ihrem damaligen Test dem Genre der Action-Simulationen zuordnete – denn die Echtzeitstrategie war noch gar nicht erfunden! Doch das wegweisende Design, von dem Entwickler Westwood Teile bereits im Quasivorgänger *Dune 2* erfolgreich getestet hatte, entwickelte sich schnell zur Schablone für eine Flut von Nachahmern. 2007 feierte die epische Saga um GDI, Nod und den grünen Rohstoff Tiberium zwölfjähriges Jubiläum – Grund genug für uns, den Erstling als kostenlose Dreingabe auf DVD zu packen. Die Installationsgröße (842 Megabyte) sorgt heute allenfalls für ein mitleidiges Lächeln bei Besitzern von Terabyte-Festplatten. Aufwendig: Die dazugehörige .iso-Datei musste erst einmal auf CD gebrannt oder in ein virtuelles Laufwerk entpackt werden.



Betörender Auftakt

The Witcher in der Sneak Peek: Kein Sex mit Triss!

„Umwerfend", „grandios", „große Klasse" – derart lobende Worte fallen in der Redaktion üblicherweise nur, wenn es Gratispizza gibt. Aber im Herbst 2007 sind die flammenden Liebeserklärungen nicht an den noblen Spender von Salami-Pilze-Teigfladen gerichtet – sondern an die Entwickler von *The Witcher*. CD Projekt hat eine spielbare Version des Rollenspiels vorbeigebracht und vier Glückliche dürfen den Überraschungshit aus Polen anspielen. In diesen ersten Stunden ahnen die Teilnehmer freilich nicht, dass *The Witcher* und seine zwei Nachfolger zehn Jahre später das RPG-Genre für immer verändert haben werden – aber schon damals deutet die bei den Lesern spürbare Begeisterung darauf hin, dass CD Projekt hier ein ganz heißes Eisen im Feuer hat. Nur ein Umstand sorgt bei unseren männlichen Besuchern für Frust: Alle Versuche, die rothaarige Hexe Triss (siehe Bild unten) zum Beischlaf zu überreden, enden in einem Crash.



Jobbeschreibung

Bis heute aktuell!

Zehn Jahre später würden wir nur eines hinzufügen: „Benötigt zwingend direkten Zugang zu Kaffeemaschine, ansonsten anfällig für Schlafkrankheit."



ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(R) Redakteur, der

Nachtaktiver Höhlenbewohner, dessen Ordnungssinn sich auf Worte, aber nie auf Gegenstände beschränkt. Unter Einwirkung von Sonnenlicht und Frischluft nur eingeschränkt lebensfähig. Reagiert verschreckt auf Kontakte mit der richtigen Welt. Harmloser, freundlicher Zeitgenosse, solange sein Qi, das er selbst übrigen „Ping" nennt, erträgliche Werte aufweist.

> „Habe Abo bestellt und Geld wurde gestern abgebucht. Was soll das?"
>
> Leserbrief von Tim

Die Tests des Monats

Von *Die Siedler* über *Half-Life* bis *Quake Wars*

Zwei ganz große Kracher dieses ausgezeichneten Jahrgangs glänzten in Ausgabe 11/07 mit Abwesenheit: Für die Tests von *Crysis* und *Call of Duty 4: Modern Warfare* war es noch zu früh. Dafür ließ Valve die Muskeln spielen – ja, damals veröffentlichte die Firma von Gabe Newell tatsächlich noch Spiele! *The Orange Box* räumte mit dem Puzzle-Juwel *Portal*, dem taktischen Multiplayer-Shooter *Team Fortress 2* und der *Half-Life 2*-Erweiterung *Episode Two* durchgehend hohe 80er-Wertungen ab. Skandal: Redakteur Robert Horn spoilert im *HL2*-Test doch glatt das heute legendäre, weil niemals aufgelöste Ende! Böser Rob! Auch Ubisoft enttäuscht: *Die Siedler 6* hat zwar für ein Aufbauspiel sensationell gute Grafik, ist ansonsten aber viel zu seicht. Angesichts der verloren gegangenen Komplexität und der faden Kampagne lässt sich Petra Fröhlich zu folgendem Fazit verleiten: „Der *Aufstieg eines Königreichs* ist leider ein Abstieg." Und Co-Tester Ansgar Steidle fragt allen Ernstes: „Warum sollte ich *Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs* spielen? [...] Eine Zeit lang kann ich mich an dem Treiben in der Stadt ergötzen, allerdings fehlt mir ein wirklicher Tüftelfaktor". Die Quittung ist ein Fall in für die Serie bis dato ungekannte Wertungsniederungen: 74 Punkte stehen am Ende im Verzeichnis. Gar keine Wertung gibt es derweil für einen Multiplayer-Geheimtipp, der nie den ersehnten Erfolg erzielen, aber dennoch eine treue Fangemeinde um sich scharen sollte: Für *Enemy Territory: Quake Wars* stand lediglich die Betaversion zum Test bereit. Das taktische Teamgeballer mit hoher Einstiegshürde bekam in der folgenden Ausgabe eine Spielspaßwertung von 85 Punkten und den begehrten Gold-Award verpasst. Von solch einer Auszeichnung weit entfernt war das Rest des Testfeldes: Drei mittelprächtige bis miserable Adventures (*Overclocked*, *Everlight*, *Reprobates*) und ein deutscher Möchtegernkonkurrent zu *Diablo 2* (*Legend: The Hand of God*) bringen im Rückblick bei niemandem mehr das Blut in Wallung. Mit *Race 07* machte immerhin noch ein vernünftiges Rennspiel seine Aufwartung, 80 Punkte gab es für *The Official WTCC Game*. Das schönste Fazit ziert derweil den Kurztest zu *NHL 08* (die Eishockey-Serie erscheint längst nicht mehr für den PC). Autor Alexander Kuhn empfahl den Lesern knallhart: „Kaufen Sie sich *NHL 07*. Es biete das gleiche Spielerlebnis bei geringerem Preis."



Schön, aber schal: Der sechste Teil von *Die Siedler* enttäuschte auf ganzer Linie.

Bei *ET: QW* war nicht *Quake*-Entwickler id Software federführend, sondern Splash Damage.



Team Fortress 2 begann vor zehn Jahren seinen Siegeszug auf Steam. Damals noch ohne Hüte und Free2Play-Modell!



Alle Bilder: Rockstar Games

20 Jahre Grand Theft Auto

Eine Retrospektive

Zwei Jahrzehnte ist es her, seit der erste Teil von Grand Theft Auto über die Bildschirme flimmerte. Ein guter Zeitpunkt, um einen Blick zurückzuwerfen. Begleitet uns auf eine Reise durch die gesamte GTA-Serie!

Von: Michael Cherdchupan, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Matthias Dammes

G*rand Theft Auto* ist nicht bloß eine Spielereihe, sie ist inzwischen längst ein Stück Popkultur. Dank mehr als 150 Millionen verkauften Exemplaren und über zehn Fortsetzungen auf nahezu allen Plattformen haben selbst Menschen, die sonst nichts mit Videospielen anfangen können, schon einmal etwas von *GTA* gehört. Mit einem solchen Erfolg hatte das 1988 gegründete schottische Studio DMA Design damals sicher nicht gerechnet.

Bekanntheit erlangen die Entwickler in den 1990er Jahren mit dem Strategie-Plattformer *Lemmings*. Eigentlich wollen sie als Nächstes bloß ein Multiplayer-Rennspiel erschaffen. Aus dieser Idee entsteht schließlich *GTA* und DMA Design findet erst später auf Umwegen zum heutigen Firmennamen Rockstar North: Zuerst kauft Gremlin Interactive 1997 das Unternehmen, doch Gremlin wird 1999 von Infogrames geschluckt, die DMA Design noch im gleichen Jahr wiederum an Take-Two Interactive verhökern. Denen gehören die Publishing-Rechte von *GTA* ohnehin schon. Seit 2002 sind unter dem Label Rockstar Games bis heute zahlreiche Spiele mit „diesem gewissen, verruchten Gangster-Flair“ erschienen. Aufgekaufte Studios, die man zum Beispiel in Rockstar Toronto oder Rockstar Leeds umbenennt, begleiten dabei Rockstar North.

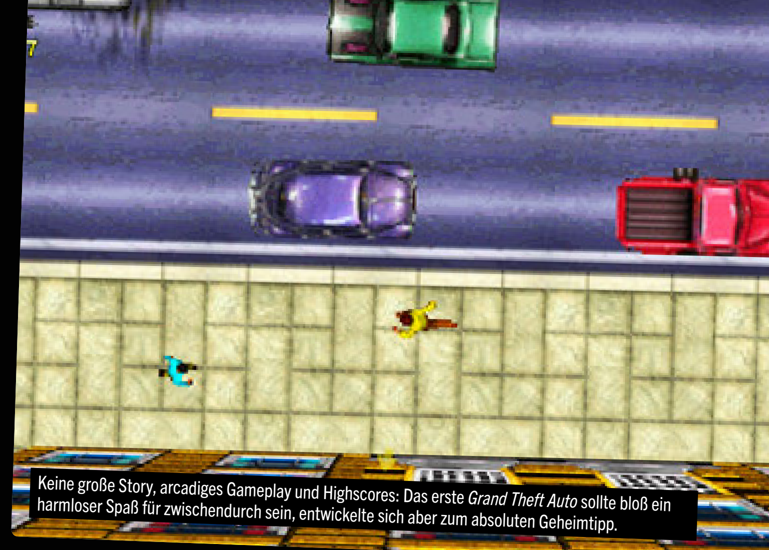
Der Name ist Programm

Der Name *Grand Theft Auto* könnte für die Actionspiel-Reihe nicht passender gewählt sein, denn er bezeichnet den US-amerikanischen Straftatbestand des schweren Kraftfahrzeugdiebstahls. Soll heißen: Man läuft auf die Straße, hält einen Wagen an und zerrt den Fahrer hinaus, um selbst die Kontrolle über das Fahrzeug zu erlangen. Das ist ein anarchischer Reiz, der bei vielen auf Interesse stößt. Jedes Spiel der *GTA*-Reihe versetzt euch in die Rolle eines Verbrechers, der Freiheiten genießt, die im echten Leben einfach unmöglich wären. Drogendeals, Erpressungen und Überfälle sind nur ein kleiner Teil des kriminellen, spielbaren Angebots. Doch am meisten fasziniert die Spieler die Möglichkeit, nach Lust und Laune Chaos zu stiften.

Das erste *GTA* erscheint 1997 – zu einer Zeit, in der es nicht üblich war, den Bösen zu mimen. Die bunte Welt der Videospiele bietet bis dato hauptsächlich Heldenfiguren mit edlen Absichten, nicht aber Anti-Helden, die durch ihre Skrupellosigkeit ans Ziel kommen. Seit jeher



Obwohl *Body Harvest* erst nach dem ersten *GTA* erschien, war es schon vorher in Entwicklung. Die Bewegungsfreiheit war für damalige Konsolenverhältnisse erstaunlich.



Keine große Story, arcadiges Gameplay und Highscores: Das erste *Grand Theft Auto* sollte bloß ein harmloser Spaß für zwischendurch sein, entwickelte sich aber zum absoluten Geheimtipp.

schwingt der Reiz des Verbotenen bei *GTA* mit. Die Resonanz bei Teenagern, denen der Jugendschutz den Zugang zum Spiel eigentlich verwehren sollte, ist daher entsprechend groß.

Ganoven als Verbrecher, eine häufig problematische Darstellung ethnischer Gruppierungen, eine gehörige Portion Sexismus sowie die massive Darstellung von Gewalt: Die satirischen Absichten der Entwickler sind entweder nicht deutlich genug kommuniziert oder von entsprechenden Kritikern schlicht ignoriert. *GTA* lotet von Anfang an die Grenzen des gesellschaftlich Zumutbaren aus und ist infolgedessen regelmäßig Bestandteil von Kontroversen. Politiker und Wissenschaftler kritisieren die Reihe scharf und vehement, insbesondere da das Töten von Passanten ihrer Ansicht nach nicht ausreichend von der Spielmechanik bestraft wird. Der Vorwurf des Rassismus richtet sich vor allem gegen die als komplett kriminell dargestellten ethnischen Gruppen, die mit negativen Klischees versehen sind.

Wie könnte man die Empörung vergessen, die 2005 die sogenannte „Hot Coffee“-Mod auslöst? Diese macht in *GTA: San Andreas* ein Sex-Minispiel zugänglich, das bereits fertig geschrieben im Quellcode vorhanden ist. Das führt dazu, dass das Entertainment Software Rating Board (ESRB) die Altersbeschränkung in den USA auf „Adults Only“ (AO) hochstuft und die Version im Handel gegen eine korrigierte Fassung austauschen muss. Durchgesetzt hat dies US-Rechtsanwalt Jack Thompson, der generell zu zweifelhafter Berühmtheit gelangt ist, da er regelmäßig Klagen gegen *GTA* und dessen Schöpfer einreicht. Das gefürchtete AO-Rating erhalten normalerweise Medien mit vorwiegend pornografischen Inhalten.

Wie du mir, so ich dir

So wie die Popkultur *GTA* liebt, widmet sich auch die Spielreihe selbst des Öfteren popkulturellen Strömungen und Einflüssen. Zunächst führt der hohe Bekanntheitsgrad von *GTA* zu zahlreichen Parodien und Huldigungen in den Medien. Eine Werbung von Coca-Cola etwa lehnt sich ästhetisch sehr ans Spiel an, auch wenn der Protagonist letztendlich gute Taten vollbringt. In Late Night Shows wird *GTA* regelmäßig Bestandteil von Sketches. Auch in der TV-Serie *Die Simpsons* gibt's mehrere Verweise auf *GTA*, wie etwa in ihrer eigenen Spieleadaption von 2007. Darin verehrt Rotzbengel Bart nicht nur dieses ominös nach *Vice City* aussehende Spiel namens *Grand Theft Scratchy*, sondern auch Marge höchstpersönlich führt eine ganze Traube aggressiver Demonstranten mit Heugabeln und Fackeln an, um gegen diese verrohenden Gewaltspiele zu protestieren! Die Ironie: Marge nutzt hier Gewalt in einem Videospiel, um gegen Gewalt in Videospielen vorzugehen.

Spätestens mit *GTA 4* dreht Rockstar den Spieß um und liefert selbst Kommentare auf Probleme und diverse Obskuritäten unseres modernen Lebens. Das für Büros genutzte MetLife-Gebäude wird, angelehnt an New York, mit der Aufschrift „GetaLife“ versehen. Der Online-Reiseführer des Spiels nennt sich „peepthatshit.com“ („Guck den Scheiß)“, der Mordraten von New Yorks Stadtvierteln als Referenz heranzieht. Liberty City wird daher als „weltbürgerlicher Mix aus Obdachlosen und Kulturen“ bezeichnet. Zahlreiche eigens für das Spiel produzierte TV-Shows persiflieren bekannte Formate. Wer zudem das Verhalten der Bewohner genau beobachtet, bemerkt die zahlreichen Übertreibungen von echten sozialen Missständen. Dieser Weg wird auch in *GTA 5* weiterverfolgt, was die satirischen Absichten der Entwickler doppelt und dreifach unterstreicht. Eine bewusst an Apple erinnernde Firma mitsamt ihren Produkten und Anhängern wird beispielsweise wie eine Sekte dargestellt. Bei näherer Betrachtung des Yoga-Minispiels dürfte sich der ein oder andere fragen, ob die Stellungen nicht eher aus dem Kamasutra stammen.

1997 bis 2011, 2D-Universum: Ursprünge mit Arcade-Flair

Bis dato unterscheidet Rockstar bei der *GTA*-Reihe drei verschiedene Universen: das 2D-Universum, das 3D-Universum und das

Hunter für den Amiga bot bereits viel Bewegungsfreiheit und schickte den Spieler als Agenten auf eine Inselkette. Fortbewegen konnte man sich mit unterschiedlichsten Fahrzeugen oder zu Fuß.





Bei *London 1969* gab es erste Ansätze für eine Geschichte. Trotz des neuen Anstrichs ist das Spiel der schnellen Action des ersten Teils treu geblieben.

HD-4K-Universum. Diese technische Unterteilung ist sehr nüchtern, aber sie hilft, die Haupt- und Nebengeschichten zu ordnen. Verwirrend ist dennoch, dass Rockstar es nicht immer ganz genau damit nimmt. Das Graffiti von El Burro zum Beispiel taucht sowohl in *GTA 3* als auch in *GTA 4* auf, obwohl sie in unterschiedlichen Universen spielen. Auch Städte wie Liberty City oder einige Brands und Radiostationen sind gleich benannt. Trotzdem gilt: Jede Interpretation in der jeweiligen Technikgeneration steht inhaltlich für sich.

Grand Theft Auto (1997, Playstation, PC, Game Boy Color):

Das erste *Grand Theft Auto* entwickelt man für MS-DOS-PC sowie die erste Playstation und portiert es später für den Game Boy Color. Ursprünglich war es als Multiplayer-Rennspiel mit dem Arbeitstitel *Race'n Chase* gedacht. Einer der geplanten Spielmodi wäre „Bankraub" gewesen, in dem sich Polizist und Fluchtwagenfahrer ein Wettrennen liefern sollten. Schon in den ersten Entwürfen formulieren die Entwickler bereits die Idee, dass Fahrer aussteigen und ein anderes Auto stehlen können. Ebenfalls in Planung sind drei Städte, welche es auch tatsächlich ins fertige Spiel schaffen. Sie legen den Grundstein für zwei Jahrzehnte grandios inszenierter GTA-Schauplätze: Liberty City, San Andreas und Vice City, angelehnt an New York, San Francisco und Miami.

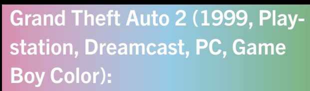
Auch wenn *GTA* das Open-World-Konzept quasi erst salonfähig macht, haben schon frühere Computerspiele auf dieses Gameplay-Element gesetzt. *Hunter* (1991) für den Amiga beispielsweise versetzt den Spieler in die Rolle eines Agenten, der auf einer Inselkette verschiedene Aufgaben erfüllen muss. Dabei stehen unterschiedliche Fahrzeuge zur Verfügung und man darf die Umgebung frei erforschen.

Selbst im eigenen Hause werkelt DMA Designs schon vor *GTA* an Spielen mit viel Bewegungsfreiheit. 1995 reift die Idee heran, für den Nintendo 64 ein Rollenspiel zu entwickeln, das während einer Alien-Invasion spielt. Aufgrund von Kommunikationsschwierigkeiten mit Nintendo sollte das Projekt in abgespeckter Form erst 1998 unter dem Namen *Body Harvest* erscheinen. Auch hier kann man sich frei durch die Spielwelt bewegen und unterschiedliche Fahrzeuge nutzen.

Im Gegensatz zu den modernen *GTA*-Titeln spielen sich die Ursprünge der Kultserie deutlich arcadiger. Zum einen trägt die charakteristische Vogelperspektive dazu bei. Sie ist so weit vom Geschehen entfernt, dass Autos und Menschen winzig erscheinen und eigentlich eher wie Spielzeug anmuten. Zum anderen ist die Spielgeschwindigkeit sehr hoch und es regnet förmlich Punkte für den Highscore. Der wird tatsächlich noch gezählt und lässt sich mit einem Multiplikator in die Höhe treiben. Sogar Items gibt es. Eines davon verleiht dem Spieler etwa einen kurzzeitigen Rage-Modus, um noch mehr Chaos zu stiften. Vor Spielbeginn wählt ihr aus acht verschiedenen Charakteren, wobei die Unterschiede im eigentlichen Spielgeschehen eher minimal ausfallen. Missionen holt man sich von Telefonzellen ab, aber es gibt noch keinen besonders ausgefeilten Plot.

GTA: London 1969 (1999, Playstation, PC) & GTA London: 1961 (1999, PC):

Am mangelnden Story-Erlebnis ändern auch die beiden Add-ons *London 1969* und *London 1961* nichts, die 1999 folgen. Ersteres erscheint auch auf Playstation, Letzteres als Freeware ausschließlich für den PC. Der Ort des Geschehens verlagert sich das erste und einzige Mal in der *GTA*-Serie in eine real existierende Stadt – ins London der 60er Jahre. Ein paar spärlich animierte Standbilder geben dem Spiel zwar einen groben Handlungsrahmen, aber auch hier steht die Arcade-Action des Originals im Vordergrund.



Grand Theft Auto 2 (1999, Playstation, Dreamcast, PC, Game Boy Color):

Um Highscores dreht es sich auch noch in der Fortsetzung *GTA 2*, die für PC, PS1, Game Boy Color und Dreamcast erscheint. Die Auswahl der Figuren fällt weg, doch stattdessen darf man Aufträge für acht verschiedene Gangs erledigen. Diese sind in ihrer Darstellung völlig absurd und überzeichnet. So gibt es zum Beispiel die Hare Krishnas, die auf ihren Fahrzeugdächern Blumen als Motiv besitzen. Sie sind gegen jede Form von Technik und versuchen, die der anderen Gangs zu zerstören – auch wenn sie dabei selbst ein Auto fahren müssen. Jeder Gang gehört ein Stadtviertel und jeder erfüllte Auftrag verschiebt das Ansehen des Spielers bei ihnen. Wenn ihr zum Beispiel durch ein besetztes Gebiet fahrt, in dem ihr schon besonders viele Anschläge gegen die dortige Gang verübt habt, eröffnen die Mitglieder das Feuer auf eure Spielfigur. Manche Missionen lassen sich erst auswählen, wenn man eine gewisse Respektstufe erreicht hat.

Tauchten bei einer hohen Fahndungsstufe im Spiel zuvor nur Polizisten auf, gesellen sich bei *GTA 2* zum ersten Mal Spezialeinheiten und das Militär hinzu. Ein weiteres Markenzeichen für *GTA* etabliert sich schon im 2D-Universum: die verschiedenen Radiostationen. Diese wechseln im ersten Spiel je nach ausgewähltem Wagen. In *GTA 2* kommen





London 1961 wurde ausschließlich als Freeware für den PC veröffentlicht. *London 1969* hingegen erschien auch für die erste PlayStation, benötigte aber zum Betrieb auch das Hauptspiel.



GTA 2 wirkte durch seine neuen Beleuchtungseffekte nicht nur bunter, sondern war auch im Gameplay weitaus chaotischer als seine Vorgänger. Man war schließlich Spielball von acht verschiedenen Gangs. Oder war es andersherum?

sogar Funksender hinzu, wie zum Beispiel die Feuerwehr. Mit den nachfolgenden Fortsetzungen sollten die Radiostationen nicht nur massiv zur Identität der Reihe beitragen, sondern auch als dramaturgisches Element fungieren. Satire lässt sich damit ebenfalls gut transportieren, etwa mit völlig übertriebenen Werbespots. Die eingespielte Musik ist in jedem Teil absolut exzellent und ist beispielsweise für *Vice City* auch als separates CD-Box-Set erhältlich.

2001 bis 2006, 3D-Universum:

Grand Theft Auto 3 (2001, Playstation 2, Xbox, PC, OSX, iOS, Android, Fire OS):

Als die ersten Entwicklungen für ein neues *GTA*-Spiel beginnen, entsteht bei Criterion Games eine Middleware-Familie namens RenderWare, die darauf zugeschnitten ist, die Fähigkeiten der Playstation 2 optimal auszunutzen. Dazu zählen nicht nur die Grafik, sondern auch die Soundverarbeitung, die Künstliche Intelligenz und die Physik. Criterion lizenziert die Middleware an zahlreiche andere Entwickler und produziert damit selbst die erfolgreiche Arcade-Rennspielserie *Burnout*. Für die *GTA*-Reihe sollte RenderWare einen bedeutenden Wendepunkt markieren: Das damals nur aus 23 Personen bestehende Team von DMA Design war jetzt in der Lage, eine komplett dreidimensionale Umgebung auf der vergleichsweise limitierten PS2-Hardware zu erschaffen.

Die Vogelperspektive ist nur noch eine Kameraoption, stattdessen steht nun das Spielerlebnis mit einer Third-Person-Ansicht im Mittelpunkt, was sich als regelrechte Gameplay-Revolution und Technik-Sensation erweist. Die Spieler haben die gleichen Freiheiten wie in den Vorgängern, erleben das Spiel jetzt aber aus einer Perspektive, welche die Stadt erst richtig nachvollziehbar und erlebbar macht. Ob Autoverkehr, Passanten, Tag- und Nachtwechsel oder unterschiedliches Wetter – für damalige Verhältnisse wirkt Liberty City von *GTA 3* wie eine Simulation einer echten Stadt – eine, in der man wieder wie eh und je Chaos stiften kann. Sicher, Titel wie *Midtown Madness* geben seinerzeit schon einen 3D-Open-World-Vorgeschmack, doch in *GTA* geht es schließlich um mehr als nur um Autorennen. Sogar das PC-Lager ist begeistert von der später folgenden Portierung, obwohl die auf einigen Rechnern für technische Schwierigkeiten sorgt. Trotzdem ist das Spiel vor allem für Modder auf dem PC ein gefundenes Fressen.

Aber es wäre eine Verschwendung gewesen, wenn bei diesem technischen Quantensprung nicht auch die Ambitionen in puncto Storytelling höher gewesen wären. Das hat DMA Design zum Glück erkannt und eine Handlung eingebaut, die sich einige Kinofilme zum Vorbild nimmt. Der Protagonist Claude ist zwar stumm, aber dafür verpflichtet man Schauspieler wie Michael Madsen (*Reservoir Dogs*, *Kill Bill*) oder Frank Vincent (*Good Fellas: Drei Jahrzehnte in der Mafia*), um Ganoven verschiedenster Art zu vertonen. Die Geschichte um Banküberfälle, Intrigen und Rache mag vielleicht nicht oscarverdächtig sein, doch bietet sie genug Kontext, um die Welt glaubwürdig zu machen.

Der Erfolg von *GTA 3* ist gigantisch, es hagelt Awards von Kritikern und bis heute werden über 15 Millionen Exemplare des Spiels verkauft. Manche gehen so weit, es als eines der wichtigsten Spiele zu bezeichnen, die je produziert wurden. Schaut man sich die zahlreichen Nachahmer an, scheint das auch zu stimmen. Zu Filmklassikern wie *Der Pate* und *Scarface* entstehen nach *GTA 3* Spiele, die sich konzeptionell stark am Vorbild orientieren. Auch *Mafia*, die *True Crime*-Serie oder sogar *Simpsons: Hit & Run* schlagen in die gleiche Kerbe.

Grand Theft Auto: Vice City (2002, PS2, Xbox, PC, OSX, iOS, Android, Fire OS):

2002 erscheint *GTA: Vice City* unter dem neuem Studionamen Rockstar North. Die Entwickler starten nur einen Monat nach dem Release von *GTA 3* mit der Arbeit und sind tatsächlich schon nach neun Monaten fertig. Sie interpretieren nicht nur eine weitere Stadt aus dem Ur-*GTA* neu, sondern legen die Messlatte für so ziemlich alle Aspekte des Spiels noch einmal höher. Die eingesetzte Render-Ware kann vor allem bei der Beleuchtung des sonnigen Miami der 1980er seine Stärken unter Beweis stellen. Sonnenuntergänge sind höchst atmosphärisch und speziell das Nachtleben wirkt mit seinen zahlreichen Neonschildern sehr beeindruckend. Die gesamte Stadt hat an Lebhaftigkeit deutlich zugelegt. Mode, Fahrzeuge, Attitüde sind großartig angepasst. Wenn ihr schon immer mal eine Zeitreise in die 80er machen wolltet, ist dieses Spiel auch heute noch DIE Gelegenheit! Dazu trägt vor allem der exzellente, lizenzierte Soundtrack bei, der den Zeitgeist auf fantastische Weise einfängt. Mit dem Motorrad durch Partyviertel cruisen, während Michael Jacksons *Billie Jean* aus dem Radio schallt – unbezahlbar!

Die Stadt Vice City ist doppelt so groß wie im Vorgänger, der Umfang an Schuss- und Hiebwaffen auf das fast Dreifache erhöht und es gibt viele Detailverbesserungen im Gameplay. Mehr Aufmerksamkeit wurde auch der Geschichte zuteil. Schauspieler Ray Liotta (bekannt als Mafiosi in *Good Fellas*) spricht den Protagonisten Thomas „Tommy" Vercetti, der – kaum nach 15 Jahren Haft aus dem Gefängnis entlassen – zwischen die Fronten von Machtspielen der Mafia gerät. Die Handlung weist gewollt frappierende Ähnlichkeiten zum Film *Scarface* auf. Noch wichtiger ist jedoch: Durch den Plot bedingt kommt zum ersten Mal die Spielmechanik des Immobilienkaufs in der Serie zum Einsatz. Tommy muss wichtige Gebäude erwerben, um seinen Einflussbereich in Vice City zu erhöhen und um neue Missionen in der Handlung zu erhalten. Erstmals ist es auch möglich, das Innere von Gebäuden zu betreten. Im Vorgänger verschwand Claude einfach in der Tür, während sich in Vice City möblierte Restaurants, Strip-Clubs, Einkaufsläden oder Wohnungen erforschen lassen. Weitere Neuerungen sind wechselnde Outfits für den Hauptcharakter sowie benutzbare Boote. Sogar Helikopter feiern ihre Premiere und lassen euch zum ersten Mal in *GTA* fliegen.

Ray Liotta ist indes nicht der einzige bekannte Darsteller; viele andere leihen den virtuellen Charakteren ebenfalls ihre Stimme. Danny Trejo, William Fichtner, Dennis Hopper, Burt Reynolds, Sean Penn oder auch Pornodarstellerin Jenna Jameson sind mit an Bord. Sogar Philip Michael Thomas hat man engagiert, um der Liebe für die Fernsehserien der 1980er Ausdruck zu verleihen. Er spielte Ricardo „Rico" Tubbs in *Miami Vice* und übernimmt im Spiel die Rolle des Kokainhändlers Lance Vance.

Grand Theft Auto: Liberty City Stories (2005, PSP, Playstation 2, iOS, Android, Fire OS) &

Grand Theft Auto: Vice City Stories (2006, PSP, Playstation2):

Angesichts der über 18 Millionen verkauften Einheiten und überschwänglichen Kritikerstimmen war es kein Wunder, dass 2005

Mythen von GTA: San Andreas

Aufgrund der enorm großen Spielwelt von *GTA: San Andreas* sind durch das Internet zahlreiche Mythen über sonderbare Sichtungen verbreitet worden, die Spieler angeblich gemacht haben wollen. Wir stellen die berühmtesten vor:

- Der Mottenmann ist eine Kreatur, die wie eine Mischung aus Mensch und Motte aussieht und Menschen vor schrecklichen Ereignissen warnt. Es gibt einen Film aus dem Jahr 2002 namens *Die Mothman Prophezeiungen* von Mark Pellington, der dieses Thema behandelt. Spieler berichteten, dieses Wesen über dem Sherman-Staudamm im Spiel gesehen zu haben. Oder war es doch nur ein Vogel?
- Im Spiel kann man ein Gebiet besuchen, das der berühmt-berüchtigten Area 51 nachempfunden ist. Kein Wunder, dass am Himmel vorbeiziehende Lichter daher von Spielern als fliegende Untertassen interpretiert werden.
- Die Karte von Mount Chiliad sieht ein wenig aus wie der Fuß eines Yetis. Das hat reichlich Spekulationen hervorgerufen und etliche Spieler haben sich auf die Suche nach dem Ungetüm gemacht. Gefunden hat es bis heute aber niemand.
- In ganz San Andreas sind an unterschiedlichen Plätzen Autowracks zu finden. Eines davon rollt die Klippe herunter, als CJ es erblickt. Es könnte einfach ungünstig von den Entwicklern platziert gewesen sein, sodass die Physik-Engine ihr übriges getan hat. Oder steckt dahinter doch ein Spuk?
- Diese Beobachtung stimmt tatsächlich: Am Friedhof von Los Sepulcros gibt es seltsame Graffitis an den Wänden zu entdecken, die nur in der Nacht sichtbar sind. Die tiefere Bedeutung dahinter bleibt ein Geheimnis.

mit *Liberty City Stories* und 2006 mit *Vice City Stories* zwei Ableger folgen. Die beiden Spin-offs wurden zunächst für die Playstation Portable entwickelt und ein wenig später auf die PS2 portiert. Optisch hat sich bei beiden Titeln nicht sonderlich viel getan, obwohl von der RenderWare auf eine eigene Engine gewechselt wurde. Trotzdem interessant: Die PSP-Versionen von beiden Spielen hatten einen WiFi-ad-hoc-Multiplayer-Modus, der in den Smartphone- und PS2-Versionen entfernt wurde.

Liberty City Stories spielt drei Jahre vor *GTA 3.* Toni Cipriani, der in *GTA 3* als Auftraggeber auftauchte, wird hier zur Hauptfigur. Die Vorgeschichte dreht sich erneut um zahlreiche Verstrickungen mit der Mafia und darum, wie Toni versucht, an mehr Macht zu gelangen. Der Ton der Geschichte ist finster und erweitert das Universum um interessante Details. Das ist für Fans besonders spannend, da viele Nebenfiguren aus *GTA 3* auftauchen und ihre kleinen und großen Geschichten erzählen. Auch *GTA: Vice City Stories* wechselt den Hauptcharakter. Hier geht es um Victor „Vic" Vance. Der hat nicht nur eine schöne Alliteration im Namen, sondern ist auch der Bruder von Lance Vance, dem Kokainhändler aus dem Hauptspiel. Zwei Jahre vor den Ereignissen in *Vice City* fliegt Vic aus der Armee und wird von seinem Bruder aufgenommen, der ihn in seine Drogengeschäfte einweiht. Dass dies nicht gut gehen kann, ist eigentlich klar. Im Gegensatz zur Mafia-Geschichte im düsteren Liberty City ist das Spin-off aber mit viel Humor gespickt.



Grand Theft Auto: Advance (2004, Game Boy Advance):

In Bezug auf den Inhalt stellt *GTA: Advance* auf dem Game Boy Advance eine interessante Veröffentlichung dar. Der Game Boy hatte bisher lediglich Portierungen mit gleichem Inhalt erfahren, aber dieses Spiel ist tatsächlich ein Prequel zu *GTA 3*, das ein Jahr vorher spielt. Protagonist ist der Kleinkriminelle Mike, der seinen Freund Vinnie durch eine Autobombe verliert. Er vergeudet nicht viel Zeit mit Heulen, sondern stellt Liberty City auf den Kopf, um den Mörder zu finden. Auch bekannte Figuren aus *GTA 3* tauchen hier wieder auf, auch wenn Mike eher eine Randnotiz im Gesamtkontext darstellt.

Obwohl Rockstar das Spiel zum 3D-Universum zählt, spielt man *GTA Advance* aus der alten Vogelperspektive. Trotzdem berücksichtigt die 3D-Engine auch auf Nintendo-Handheld perspektivische Verzerrungen, was technisch durchaus beeindruckend ist. Wer Liberty City bereits aus den Vorgängern in- und auswendig kannte, dürfte bei diesem Ableger keine Orientierungsschwierigkeiten haben, denn das Kartenlayout ist identisch.

Eine große Überraschung ist die USK-Freigabe „Ab 12 Jahren". Obwohl man auch hier allerhand Schabernack treiben kann, ist es das einzige *GTA* mit einer so niedrigen Altersfreigabe. Da die „großen" Versionen alle dreidimensional sind, wirkt das pixelige GBA-Pendant natürlich nicht mehr zeitgemäß.

Grand Theft Auto: San Andreas (2004, Playstation 2, Playstation 3, Playstation 4, Xbox, Xbox 360, PC, OSX, iOS, Android, Fire OS):

Der Höhepunkt des 3D-Universums sollte das Spiel sein, deren Handlungsort die einzige Stadt ist, die bis zu diesem Punkt noch nicht neu interpretiert worden ist: Das 2004 erstmals für PS2 erscheinende *GTA: San Andreas* wird mit schlappen 27 Millionen verkauften Einheiten nicht nur das bis dahin erfolgreichste Spiel der Reihe werden, sondern gilt unter Fans als absoluter Favorit. Es ist bis heute das *GTA* mit den meisten Experimenten, der höchsten Komplexität und der größten Spielwelt. Diese umfasst nicht bloß eine Stadt, sondern gleich einen ganzen Bundesstaat, der an die Westküste der realen USA angelehnt ist. Drei Metropolen, Wüsten, Wälder, Canyons und Gebirge – die Spielwelt ist bis zu sechs Mal großer als in *Vice City*. Sie ist derart riesig, dass man ein gefühltes Leben braucht, um wirklich alles gesehen zu haben – und das ganz ohne Ladezeiten, denn die Welt wird selbst auf der beschränkten PS2 clever von der Disk gestreamt. Außerdem dürft ihr zum ersten Mal in *GTA* schwimmen!

Eine der wichtigsten Neuerungen in der Spielmechanik ist die Integration von Charakterwerten. Hauptfigur Carl Johnson lässt sich wie in einem Rollenspiel upgraden. Einfluss auf seine Fähigkeiten haben jedoch nicht etwa Erfahrungspunkte, sondern

die erledigten Aktivitäten. Die Fitness beeinfluss ihr zum Beispiel durch die Mahlzeiten und Besuche in Sportstudios. Hat Carl viel fettiges Essen zu sich genommen, es jedoch nicht in Muskeln umgewandelt, wird er entsprechend dick und langsamer zu Fuß. Beim Kampfsportlehrer lassen sich neue Angriffe lernen und Ausdauersport wie Laufen, Schwimmen oder Radfahren erhöhen die Kondition. Sogar CJs Sex-Appeal kann man erhöhen, was es ihm erlaubt, Beziehungen mit weiblichen Charakteren einzugehen. Überhaupt darf man das Aussehen seines Charakters umfassend verändern. Dafür steht eine ganze Garderobe zur Verfügung und im Barbershop lassen sich Bart und Frisur anpassen. Ja, sogar Tattoos kann man CJ stechen lassen.

Nicht nur der Immobilienhandel im Spiel ist zurück, sondern auch die Anzahl der Nebenaktivitäten ist massiv erhöht: Pferdewetten, Basketball, Off-Road-Rennen, Glücksspiele in Kasinos, Billard, Arcade-Automaten, Basketball, Graffiti, Lowrider-Wettbewerbe, Tänze in der Disco, Triathlons, Fotografie, Nebenjobs als Fernfahrer und mehr – die Anzahl der Nebenaktivitäten fällt sehr groß aus.

Die Handlung orientiert sich an afroamerikanischen Rap- und Ghetto-Filmen wie *Menace II Society* (1993) oder *Boyz n the Hood: Jungs im Viertel* (1991). Im Vergleich zu den Vorgängern ist sie etwas sprunghaft, doch die Geschichte rund um das Gangsterdasein in Ghettos überzeugt dank ihres unverbrauchten Flairs. Das liegt vor allem an der Unterstützung von echten Rappern, die den Figuren ihre Stimmen leihen. Ice-T ist ebenso mit von der Partie wie MC Eiht. Aber auch bekannte Schauspieler wie Samuel L. Jackson oder James Wood gesellen sich dazu. Das Motion Capturing in den Zwischensequenzen haben die Entwickler noch ein Stück verfeinert, was die Figuren zum Leben erweckt, obwohl die Grafik an sich mittlerweile etwas angestaubt wirkt. Auch bei der Musik hat Rockstar wieder die passende Auswahl getroffen. So spricht sich Julio G, ein bekannter DJ der Westcoast-Hip-Hop-Szene, zum Beispiel selbst.

Auch wenn die *Stories*-Ableger das Ende des 3D-Universums markieren sollten, ist *GTA: San Andreas* in allen Belangen der Höhepunkt dieser Ära. Nicht nur in Bezug auf die technischen Daten, die Kritikerstimmen und den finanziellen Erfolg, sondern auch was Kontroversen betrifft. Durch die zuvor erwähnte „Hot Coffee"-Mod konnte Rechtsanwalt Jack Thompson nicht nur erfolgreich den Verkauf des Spiels temporär stoppen, sondern das Ereignis hat leider auch Einfluss auf die Modding-Community: Während Rockstar zuvor wenigstens noch sporadisch mit der Szene in Kontakt stand, bricht nach dem Skandal die Kommunikation vollständig ab.

2008 bis heute, HD-4K-Universum:

Inzwischen hat die ganze Welt die Erwartung, dass jeder neue Teil der *GTA*-Reihe den letzten überbietet. Dementsprechend lässt sich Rockstar genügend Zeit, um diese auch erfüllen zu können. In der Zwischenzeit haben die Kollegen in der Branche aber nicht geschlafen und veröffentlichen zeitnah zum Launch der PS3 und Xbox 360 vergleichbare Open-World-Spiele. Das Studio Realtime Worlds bietet eine Science-Fiction-Interpretation, die hierzulande leider indiziert ist. *Just Cause* versetzt den Spieler auf tropische Inseln, während *The Getaway* und sein Nachfolger noch auf der betagten PS2 versuchen, das Genre auf britische Gangsterfilme zu münzen. Die auffälligste Anlehnung dürfte aber die *Saints Row*-Reihe sein, die sich eindeutig von *GTA: San Andreas* inspirieren ließ, sich inzwischen aber in eine ganz andere, wesentlich verrücktere Richtung entwickelt hat.

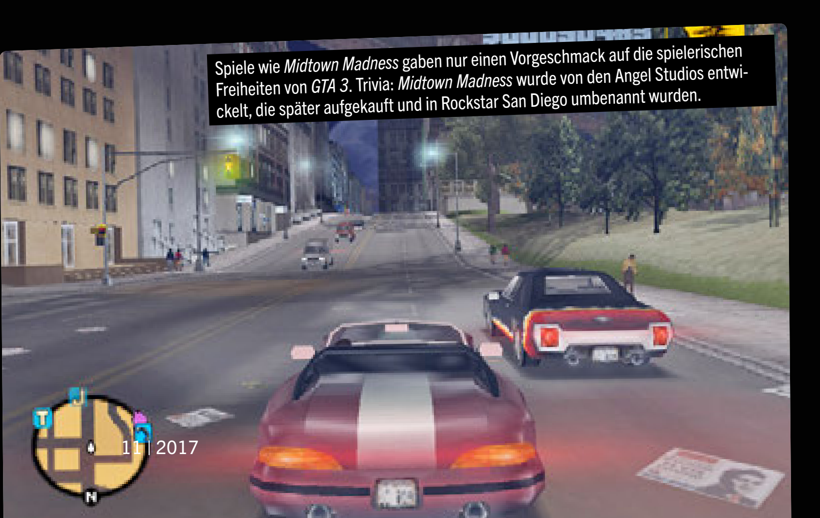
Grand Theft Auto 4 (2008, Playstation 3, Xbox 360, PC):

Die Vorfreude auf *Grand Theft Auto 4* ist groß: Riesige Plakate mit Artworks prangen an prominenten Plätzen von Großstädten. Eine Zeitlang ist das Spiel – dank Kino- und TV-Werbung, aber auch durch umfangreiche Vorberichtserstattung – in den Medien äußerst präsent. Als *GTA 4* dann im April 2008 endlich erscheint, macht es innerhalb der ersten Woche mit über sechs Millionen verkauften Einheiten gleich einen Umsatz von etwa 500 Millionen Dollar.

Gegenüber den Vorgängern hat sich viel verändert. Schauplatz ist eine neue Interpretation von Liberty City. Selbstredend hat die Grafik einen weiteren Sprung nach vorne gemacht, doch statt auf ein noch größeres Areal wie bei *San Andreas* zu setzen, hat Rockstar die Welt wieder deutlich minimiert. Den Fokus haben die Entwickler stattdessen auf die Details gelegt: Keine Ecke der Stadt sollte gleich aussehen, jeder betretbare Raum sollte individuell sein. Um das zu erreichen, haben etwa tausend Personen an dem Spiel gearbeitet. Das Ergebnis ist beeindruckend: Liberty City verbreitet eine unglaubliche Atmosphäre! Ständig gibt es etwas Neues zu entdecken und man hat tatsächlich das Gefühl, dass die Stadt bewohnt ist. Details wie eigens inszenierte Kabarett-Shows, TV-Sendungen oder Parallelhandlungen in Radiosendungen tragen dazu bei. Es hat sich für das Entwicklerteam gelohnt, zuvor bei den Recherchen mehr als hunderttausend Fotos von New York angefertigt zu haben.

Auch seine Handlung erzählt *GTA 4* anspruchsvoller als seine Vorgänger. Der Osteuropäer Nikolai „Niko" Bellic gelangt als Immigrant in die Stadt, da er sich nach Schwierigkeiten in Europa im strahlenden Amerika einen Neuanfang erhofft. Doch natürlich dauert es nicht lange, bis Niko in kriminelle Machenschaften hineingerät. Mit ehrlichen Mitteln kommt man in dieser Stadt offenbar nicht zum Erfolg und Nikos amerikanischer Traum ist nur eine Illusion. Als ob die Enttäuschung darüber nicht schon groß genug wäre, wird Niko von seiner Vergangenheit eingeholt, die von Kriegsverbrechen und Menschenhandel gezeichnet ist. Eine Zeit, die Niko am liebsten vergessen wollte.

GTA 4 gelingt der Spagat zwischen düsterer Handlung und Satire, bei der den Spieler sogar manchmal bei Entscheidungen einbezogen wird. Welcher der zahlreichen Charaktere weiterleben oder verschont bleiben soll, liegt bei euch. Obwohl Charakterzeichnung und Handlung an Tiefe gewonnen haben, verzichtet Rockstar diesmal auf bekannte Darsteller und verpflichtet eher unbekannte Sprecher. Diese sind jedoch absolut hervorragend , sodass nun auch bisher verborgene Talente, wie etwa Michael Hollick, der die Hauptfigur Niko spricht, im Rampenlicht stehen. Zuvor trat Hollick lediglich sporadisch als Nebendarsteller in TV-Serien auf. Inhaltlich wird *GTA 4* von Kritikern so sehr gepriesen, dass es selbst branchenfremde Medien als wichtiges Kulturphänomenen anerkennen. Hierzulande räumen ARD und ZDF dem Spiel sogar einige Minuten positive Berichterstattung ein und Zeitungen wie die Süddeutsche oder der Tagesspiegel rezensieren erstaunlich differenziert. Mit *GTA 4* erkennen auch sie, welches Potenzial im Computerspiel-Medium schlummert.



Spiele wie *Midtown Madness* gaben nur einen Vorgeschmack auf die spielerischen Freiheiten von *GTA 3*. Trivia: *Midtown Madness* wurde von den Angel Studios entwickelt, die später aufgekauft und in Rockstar San Diego umbenannt wurden.



Vice City war eine großartige Huldigung an ein Miami der 1980er, das vermutlich in dieser Form nur im Kino und im Fernsehen existiert hat.

Grand Theft Auto 4: The Lost and Damned (2009, Playstation 3, Xbox 360, PC) &

Grand Theft Auto 4: The Ballad of Gay Tony (2009, Playstation 3, Xbox 360, PC):

Rockstar North entwickelt mit *The Lost and Damned* und *The Ballad of Gay Tony* zwei eigenständige Ableger, die jeweils eine Grundstimmung des Hauptspiels für sich beanspruchen und ausbauen. Sehr düster, traurig und derb geht es in *The Lost and Damned* von 2009 zu, das sich um den Aufstieg und Fall einer Biker-Gang dreht. Die Geschichte rund um den Anführer Johnny Klebitz behandelt Themen wie Drogensucht und blutige Straßenschlachten, vor allem aber Menschen, die einfach alles, was sie lieben, verloren haben. Spielmechanisch hat man bei diesem Ableger schon von Anfang an Zugriff auf verschiedene Mitglieder der Gang, die allesamt über unterschiedliche Fähigkeiten verfügen. Hat man in den vorherigen *GTA*-Titel eher auf Einzelgänger gesetzt, so steht diesmal die Gruppendynamik einer ganzen Bande im Vordergrund.

Weitaus lustiger geht es in *The Ballad of Gay Tony* zu, das ein paar Monate später erscheint. Die Hauptrolle spielt hier der Einwanderer Luis Fernando, der aus der Dominikanischen Republik stammt. Als Leibwächter und Assistent des Nachtclubbesitzers Anthony Prince muss er dessen leichtsinnige Fehler ausbügeln. Zu blöd, dass dieser sich auch noch bei der Mafia hoch verschuldet hat. Gleichzeitig muss Luis sich um das Management verschiedener Clubs kümmern und die Gäste bei Laune halten. In Minispielen tanzt, feiert und jubelt der Protagonist mit. Insbesondere um weibliche Gäste kümmert er sich gerne, indem er ihnen „spezielle" Gefallen tut. In den Actionszenen zwischen den Häuserschluchten greift ihr auf stärkere Waffen und Fahrzeuge zurück, was die Schießereien noch chaotischer macht.

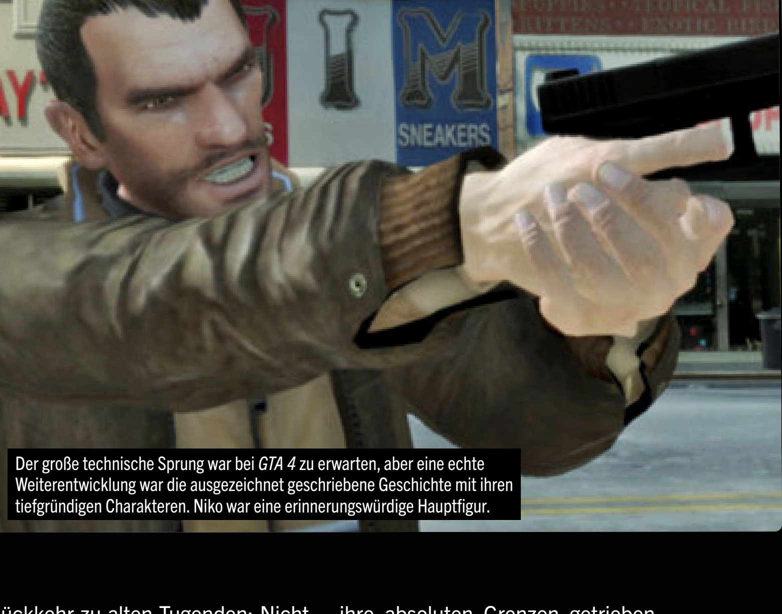
Zwischen dem Hauptspiel und den beiden Ablegern kreuzen sich die Wege der Protagonisten. Eine weitere inhaltliche Brücke sind wertvolle Diamanten, die durch verschiedene Hände gereicht werden. Die Gier nach ihnen bringt in vielen Fällen den Stein erst ins Rollen. Ironischerweise landen die Diamanten am Ende nicht bei den Verbrechern, sondern bei einem Obdachlosen.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars (Nintendo DS, PSP, iOS, Android, Fire OS):

Nintendo steht mit der *GTA*-Reihe lange auf Kriegsfuß. Die Game-Boy-Versionen mussten im Hinblick auf die Gewaltdarstellung und die Schimpfwörter zensiert werden, um eine Veröffentlichung zu ermöglichen. Den massiven Erfolg des Nintendo DS kann Rockstar allerdings nicht ignorieren und entwirft einen Ableger, der speziell auf den Handheld zugeschnitten ist: *GTA: Chinatown Wars* erscheint 2009 und versetzt euch in die Rolle des Chinesen Huang Lee. Dessen Vater war ein Bandenchef, den man allerdings ermordet hat. Huang kommt deshalb nach Liberty City, um ein Familienerbstück in Form eines Schwertes an das nächst ältere Familienoberhaupt zu überreichen. Kaum angekommen, wird Huang sogleich überfallen und verliert das Schwert. Um seinen Ruf nach dieser Schande wiederherzustellen, arbeitet Huang für seinen Onkel und verstrickt sich immer mehr in die krummen Machenschaften der Triaden.

Obwohl das Spiel in seinen Zwischensequenzen nur auf unvertonte Standbilder zurückgreift, wird der Einfluss der asiatischen Filme trotzdem deutlich. Besonders spannend an *GTA: Chinatown Wars* ist die Rückkehr zu alten Tugenden: Nicht nur die Vogelperspektive, sondern auch die flotte Spielgeschwindigkeit erinnern wieder an die Anfänge der Serie. Dazu tragen vor allem die Minispiele bei, die speziell auf das Touchpad zugeschnitten sind: Bomben entschärfen, Mülltonnen durchsuchen oder Autos knacken – all das erledigt ihr auf dem unteren Screen mit dem Stylus. Abseits davon dient der untere Screen als PDA, wo unter anderem der Zugriff auf Nachrichten und die Karte ohne große Umwege möglich ist.

GTA: Chinatown Wars verkauft sich zwar längst nicht so gut wie seine Vorgänger, dennoch erfolgt eine Veröffentlichung in verbesserter Version für Playstation Portable und Smartphones beziehungsweise Tablets. Nur die Touchscreen-Funktionen müssen für die PSP-Fassung angepasst werden. So gut *Chinatown Wars* auch ist, so sehr muss es aufgrund der DS-Limitierungen in einem wichtigen Punkt Federn lassen: den Radiosendern. Auf dem Modul ist einfach nicht genug Platz für längere Sendungen, vor allem nicht in guter Audioqualität.



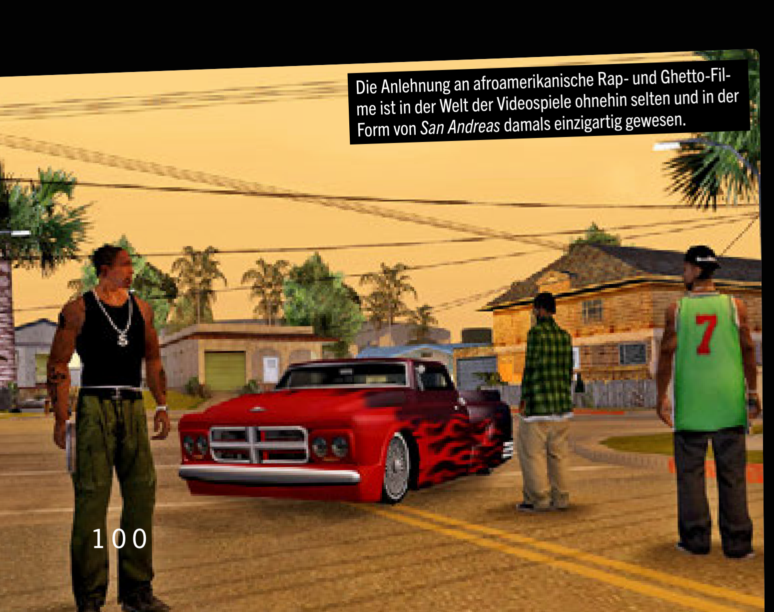
Der große technische Sprung war bei *GTA 4* zu erwarten, aber eine echte Weiterentwicklung war die ausgezeichnet geschriebene Geschichte mit ihren tiefgründigen Charakteren. Niko war eine erinnerungswürdige Hauptfigur.

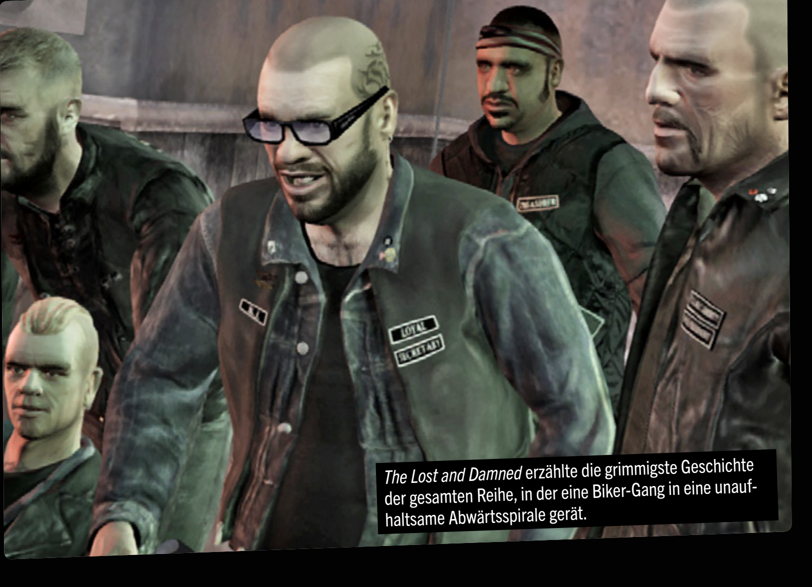
Grand Theft Auto 5 (2013, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360, Xbox One, PC):

Im Jahr 2013 kommt mit *GTA 5* der jüngste Teil der Reihe auf den Markt. Die Zahlen sind beeindruckend: Nach dem Launch erzielt das Spiel innerhalb von drei Tagen einen Umsatz von einer Milliarde US-Dollar, bis Anfang 2017 werden über 75 Millionen Exemplare verkauft – und das, obwohl Rockstar den Spagat zwischen zwei Konsolengenerationen meistern muss. Zunächst erscheint das Spiel noch für Playstation 3 und Xbox 360, obwohl die Nextgen-Konsolen bereits in den Startlöchern stehen. Die veraltete Konsolen-Hardware hat man dementsprechend voll ausgereizt und an ihre absoluten Grenzen getrieben. Für PS4, Xbox One und den PC erscheint das Spiel dann später in einer verbesserten Fassung, die sogar eine Ego-Perspektive erlaubt.

Mit Los Santos als Schauplatz verlegen die Entwickler das Szenario wieder zur Westküste und heben erneut einen ganzen Bundesstaat mit einer abwechslungsreichen Geografie aus der Taufe. Nicht nur die urbanen Areale wirken jetzt noch lebendiger, sondern auch die Flora und Fauna überzeugen. Im Nationalpark gibt es zum Beispiel wilde Tiere, die euch angreifen können. Sogar der Luftraum ist nun deutlich höher und großer. Nebenaktivitäten wie Tennis, Jagen, Tauchen, Dart oder Golf sind so weit ausgebaut, dass sie fast ein eigenes Spiel hergeben könnten.

Die größte Neuerung stellen allerdings die drei Hauptfiguren dar, zwischen denen ihr zu jeder Zeit wechseln könnt. Der wohlhabende Michael Townley, der Ghetto-Kleingangster Franklin Clinton und der Psychopath Trevor Philips besitzen in der virtuellen Welt jeweils ein eigenes Leben. Wenn man einen Wechsel zwischen den Figuren einleitet, wandert die Kamera in den Orbit, fokussiert eine andere Stelle auf der Karte und zoomt anschließend wieder hinein – ohne Ladebildschirm. Als sei das noch nicht beeindruckend genug, erwischt der Spieler dabei manchmal einen der Protagonisten mitten in einer Aktivität. So könnte es zum Beispiel sein, dass sich Trevor gerade mitten in einem Autorennen befindet oder sich Michael seiner Midlife-Crisis hingibt und seine Zeit mit banalen Hobbys verschwendet. Es entsteht der Eindruck, die drei würden autonom ihr Leben weiterführen, auch wenn ihr gerade kein Auge auf sie habt.


Die Anlehnung an afroamerikanische Rap- und Ghetto-Filme ist in der Welt der Videospiele ohnehin selten und in der Form von *San Andreas* damals einzigartig gewesen.



The Lost and Damned erzählte die grimmigste Geschichte der gesamten Reihe, in der eine Biker-Gang in eine unaufhaltsame Abwärtsspirale gerät.



GTA 5 übertrumpft die Vorgänger mit einer detaillierten Weltsimulation und gleich drei parallel spielbaren Hauptcharakteren. Aber man erwartet mittlerweile ohnehin, dass die Reihe mit jedem Hauptteil neue Maßstäbe setzt.

Alle drei Hauptfiguren sind mit viel Charaktertiefe geschrieben, doch am meisten beeindrucken die Szenen, die zeigen, wie das Trio zusammenkommt. In den besten Momenten des Spiels rauben sie gemeinsam Juweliere aus oder liefern sich aufwendig inszenierte Verfolgungsjagden. Obwohl die Welt wieder riesig, voller Details und mit zahlreichen Haupt- und Nebenaufgaben versehen ist, hat Rockstar es geschafft, den Spielfortschritt, das Pacing, jederzeit aufrecht zu erhalten. Nach möglichen Zielen und Aufgaben muss man nicht lange suchen. Mit der Geschichte geht es stets voran – und die fällt mit 1.000 Seiten Drehbuch verdammt umfangreich aus.

Ein Novum ist zudem das umfangreiche *GTA Online*, das für jeden Spieler zugänglich ist, der ein Exemplar des Hauptspiels erworben hat. Es funktioniert als eigenständiges Produkt und wird von Rockstar immer noch mit etlichen Add-ons gepflegt. Die lose Handlung ist zeitlich vor *GTA 5* angesiedelt und spielt keine sonderlich große Rolle. Dafür besticht der Online-Modus durch die viel- und mannigfaltigen Spielmodi, die sich oft sogar vom Kernkonzept entfernen. So wurden zum Beispiel ein Stunt-Modus oder sogar Autorennen aus der Vogelperspektive nachgereicht, die eher an *Micro Machines* erinnern. Der Avatar des Spielers ist umfangreich erweiterbar und man kann sich zu Crews zusammenschließen.

Es gibt jedoch kein *GTA*-Game ohne Skandale: Auch der jüngste Spross der Reihe regt wieder einige Diskussionen an. Zahlreiche Feministen melden sich nach dem Release zu Wort und beschreiben das Spiel als sexistische Realitätsflucht für Männer, die in eine schöne Welt ohne Erwartungen abtauchen wollen, um ihre Machtfantasien zu befriedigen. Man hat sich besonders daran gestoßen, dass Frauen erneut nur eine untergeordnete Rolle spielen, obwohl weibliche Protagonisten in den anderen Spielen längst Einzug erhalten haben. Ein berechtigter Einwand: Wann erscheint endlich ein *GTA*, in dem eine Frau die Hauptrolle spielt?

Weitaus größer fällt die Kontroverse rund um eine Folterszene aus, die Trevor im Auftrag des FBI an einem Unschuldigen durchführt. Menschenrechtsorganisationen melden sich alamiert zu Wort und warnen davor, dass Jugendliche diese Szene nicht richtig einordnen können. In der Debatte gibt es auch zahlreiche Gegenargumente, die diese Szene zwar als sehr zynisch, aber letztendlich als satirischen Kommentar auf Folterungen sehen. Schließlich sagt Trevor am Ende dieser nicht überspringbaren Mission selbst: „Folter ist nur für den, der foltert. Es ist nutzlos als Mittel der Informationsbeschaffung."

Abschließende Worte

Selbst wenn man *Grand Theft Auto* nicht ausstehen kann, muss man anerkennen, dass diese Reihe eine der einflussreichsten der gesamten Branche ist. *GTA* und seine Entwickler loten dabei stets nicht nur moralische Grenzen aus, sondern auch technische. Die häufige Diskussion um die *GTA*-Spiele belegt deren Relevanz. Es gibt weitaus schlimmere Titel mit weitaus grässlicheren Inhalten, sogar aus dem Hause Rockstar selbst. Doch der Status Quo als Kulturphänomenen generiert zweifelsohne viel Aufmerksamkeit bei Wissenschaftlern, bei Entertainern, bei anderen Spieleentwicklern und selbstverständlich bei den Spielern selbst. Wir können nur mutmaßen, in welche Richtung Spiele sich entwickelt hätten, wenn es *GTA* nie gegeben hätte. Manche würden sagen, es würde vielleicht weniger Gewalt in Spielen geben. Andere würden sagen, das Medium hätte seine Möglichkeiten sonst gar nicht erkannt. Vielleicht liegt die Wahrheit irgendwo dazwischen. ❑

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Fast wäre es so weit gekommen, dass an dieser Stelle statt der Kolumne nur ein leerer Textkasten gewesen wäre, was zwar dem Layout die Arbeit erleichtert, aber weder dem Leser noch dem Chefred sonderlich gefallen hätte."

Dabei hatte alles ganz harmlos angefangen, als sich zwei kleine, junge Viren in meinen Körper zurückzogen, um dort Urlaub zu machen. Keine Ahnung, was Viren an meinem Körper so scharf macht, aber sie vermehrten sich hemmungslos. Bald fiel dies auch Kollegen auf. „Seit wann sprichst du Klingonisch"? – „Das ist Husten, du Depp". Es dauerte nicht lange, bis sich auch eine ungemein heftige Schleimproduktion dazugesellte. „Wirst du krank?" – „Nein. In meinem Kulturkreis begrüßen wir den Morgen immer mit Gejodel und tröten danach eine Melodie mit der Nase".

Irgendwann waren es die Kollegen dann leid, sich ein Büro mit jemandem zu teilen, der zwischen Röcheln und Jodeln immer wieder versuchte, „Bohemian Rhapsody" auf dem Taschentuch zu spielen, und so ging ich nach Hause, um gründlich die Wiederholungen des Musters auf meiner Raufasertapete zu studieren und auf eine Verschlimmerung meiner Symptome zu warten. Und siehe da – es wurde tatsächlich schlimmer! Aber echte Männer jammern bei einer Erkältung nicht herum. Echte Männer gehen wortlos ins Licht.

Leider fehlte mir zu diesem Zeitpunkt bereits die Luft für diesen Gang. Atmung war nur noch bedingt möglich und ich fing an, die Evolution zu verfluchen, welche übersehen hatte, dem Menschen neben Lungen auch noch Tracheen zur Verfügung zu stellen, über die sogar Insekten und Spinnentiere verfügen. Tracheen sind verzweigte Kanäle zur Versorgung der Gewebe eines Tieres mit Luft. Sollte die Lungentätigkeit eingeschränkt sein, könnte man zumindest noch mit den Knien etwas weiteratmen. Kein sehr schöner Anblick, vermute ich, aber dennoch bisweilen hilfreich.

Da ich aber befürchtete, nicht die Zeit zu haben, um auf eine Lösung seitens der Evolution zu warten, und die Lage eine gewisse Dringlichkeit nahelegte, tat ich etwas, was ich nur sehr selten tue. Ich wurde vernünftig und konfrontierte meinen Hausarzt, der sich mit mir die bayrische Herkunft teilt, mit meinem Unbill. Jener tätigte sogleich einen Hausbesuch und attestierte mir eine ausgewachsene Bronchitis, gegen die kein Kraut gewachsen sei, aber chemische Verbindungen in Pillenform. „Pillen" sind für diese einzeln verpackten Klumpen allerdings ein Euphemismus. Die Dinger waren so groß, dass ich sie spontan öffnen wollte, um an das Spielzeug im Inneren zu gelangen. Vermutlich handelte es sich um Antibiotika für Pferde. Diese wirkten jedoch vorzüglich und versetzten mich alsbald wieder in den Zustand der Lungenatmung, was ich sehr erfreulich fand.

Im Gehen summte mein Hausarzt noch eine Melodie: „Atemlos durch die Nacht …". Habe ich bereits erwähnt, dass er ebenfalls aus Bayern stammt und wir dort einen merkwürdigen Humor haben?

Spamedy

„Datei ist eine sichere"

Wir sind erfreut ihnen mitteilen zu konnen, das die gewinnliste LOTERIAL NACIONAL Dir offizielle liste der gewinner erschien am 03/ 06/ 2017 Ihr name wurde auf dem los mit dir nummer: 025.11464992.750 und mit der seriennummer: 2113-06, Ref No OYI/2551256003/15 registried. Die glucksnummer: 10-16-25-41-46, haben in der 3. Kategorie gewonnen. Bitte offnen Sie die angehangte Datei, die angehangte Datei ist eine sichere und scan pdf-Datei. Herzlichen Glickwunsch noch einmal.

DON LUIS ALBERT
VICE PRESIDENT INTERNATIONAL

Endlich habe auch ich einmal bei einer Lotterie gewonnen. Und ich musste dazu noch nicht einmal mitspielen! Ich Glückspilz werde natürlich sofort die Datei öffnen, da sie ja sicher ist.

Wenn in der nächsten Ausgabe der PC Games meine Seiten leer sind, liegt es daran, dass meine Yacht in der Südsee kein Internet hat oder schlicht mein Rechner durch einen üblen Virus unbrauchbar wurde.

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Vormonat: Ein paar haben unsere Alexandra richtig erkannt und per Los geht der ganze Plunder an Dennis Trautmann.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

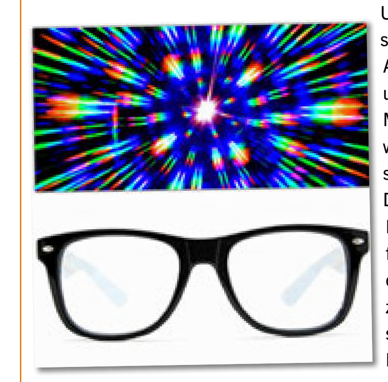
E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

ROSSI SHOPPT — Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Wunderbrille

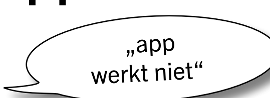


Bildquelle: www.amazon.com

Und überall auf der Tannen Spitzen, sah ich goldne Lichtlein blitzen. Keine Angst – ich bin vollkommen nüchtern und mein Hirn arbeitet im normalen Modus. Ich versuche lediglich, etwas zu umschreiben, was unter dem sperrigen Namen „GloFX Ultimate Diffraction Glasses“ angeboten wird. Eine Brille, die aus normalen Lichteffekten jedweder Art eine Art Kaleidoskop macht. Früher musste man zu illegalen Substanzen greifen, um so zu sehen. Wozu das gut sein sollte? Keine Ahnung.

www.amazon.com

App

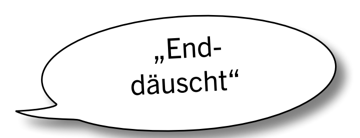


De app werkt niet altijd en ik heb all diverse keren opnieuw moeten installeren,met all gevolgen van dien

Antonius van der Veer

Ja, ich kann dank des Google Translators durchaus feststellen, dass es sich hierbei um einen Text auf Niederländisch handelt und worum es geht. Ich könnte natürlich meine Antwort auch übersetzen lassen. Aber irgendwie graut es mir davor, ein technisches Problem mittels Übersetzungsprogramm zu lösen. Irgendetwas entgleitet dort immer! Und am Ende ist der Kunde sauer, weil ich den Popo seiner Oma sehen will, und ich hab' keinen Schimmer, warum ich ein Strolch der Sitten sein sollte. Mein Luftkissenfahrzeug ist voller Aale …

WTF?



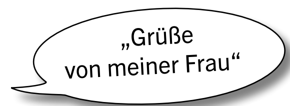
Hallo cheat für PC - - waffen -> 1 999 tool up alles klar warum nicht von euch ist so schwer doch auch wider nicht! Enddäuscht.mach punkte spiel!

Gerhard Walter

Was ist das denn? Da habe ich ja die E-Mail von Antonius noch leichter verstanden. Vermutlich handelt es sich um ein Buchstabenrätsel und diese Zeichen ergeben in der richtigen Reihenfolge irgendeinen Sinn. Tut mir leid, dafür bezahlt mich Computec nicht und privat muss ich mir dergleichen zum Glück nicht antun.

Die Menschheit entwickelte ungefähr 6600 v. Chr. die ersten Schriften. Diese wurden in tausenden von Jahren immer weiter entwickelt. Und ich bin mir sicher, dass 6599 v. Chr. der Erste daherkam, dem das zu kompliziert war und der irgendwelche wirren Zeichen an die Felswand klatschte. Dieser Bremsklotz der Evolution hatte genug Nachkommen, um seine Art bis heute zu erhalten. Ein Umstand, der mich dann doch etwas an der Evolution zweifeln lässt.

Fangirl



Servus Rainer,

erst mal Glückwunsch zu 25 Jahren PC Games. Was für ein tolles Jubiläum, grad in der heutigen Zeit. Ich lese euch ja schon recht lange und seit einigen Jahren ist meine Frau auch Abonnentin. Hoffentlich auf die nächsten 25 Jahre!

Jetzt aber zu meiner Frage. Ist dir ein Fehler unterlaufen? Oder freust du dich wirklich so sehr über ein Fangirl? Immerhin hast du den Leserbrief meiner Frau, deinem Fangirl, gleich zweimal hintereinander abdrucken lassen. In Ausgabe 09/17 und eben in dieser geschichtsträchtigen 25-Jahre-Jubiläumsausgabe 10/17. Ich musste jedenfalls schmunzeln und soll dir Grüße von meiner Frau ausrichten. Die freut sich, da sie deine Zeilen immer sehr aufmerksam liest, natürlich auch über etwas Plunder von deinem Schreibtisch, sofern da noch was übrig ist, was nicht schon wieder lebt, versteht sich.

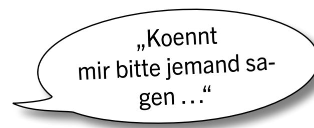
Mit freundlichem Gruß:
Christian Suchy

Das ist mir jetzt wirklich furchtbar peinlich. Zumal es auch (gefühlt) ein paar Hundert anderen Lesern aufgefallen ist. Diese doppelte Veröffentlichung ist schlicht die Folge einer Verkettung unglücklicher Umstände. Als ich die Texte für die Leserbriefseiten dem Layout übergab, war dieser zweite Aufguss darin nicht vorhanden. Er hat sich erst während der Tätigkeiten des Layouters dort materialisiert – aus bislang unbekannten Gründen.

Dies soll nun keine Entschuldigung oder Ausrede sein. Ich alleine bin für diesen Patzer verantwortlich, da ich das fertige Layout ja noch absegnete. Mea culpa.

Ich habe euch auch etwas Plunder zukommen lassen. Bei einigen Spielen bin ich mir nicht sicher, ob es sich schon um gesuchte Antiquitäten oder begehrte Items bei BAD-TASTE-PARTYS handelt.

Code



Hallo,

ich habe fuer meinen freund im onlinekiosk die derzeit aktuelle ausgabe (games-mag_2017-0010.pdf) gekauft. Leider kann ich die codes fuer world of tanks darin nirgends finden. Koennt mir bitte jemand sagen wo die stehen ? zwischen seite 66-67.

Vielen dank im vorraus n.rey

Bei einen PDF können wir natürlich nichts zwischen zwei Seiten einkleben. Darum steht dieser Code auf der Rückseite der Seite 67! Jetzt aber im Ernst: Diese Codes sind kostenlose Zugaben zu unseren Heften und nicht Bestandteil des redaktionellen Inhalts. Im gedruckten Heft befinden sich die Codes für Spiele in Form von zusätzlich eingeklebten Karten. Auch dies ist bei einer digitalen Version des Magazins nicht möglich. Und auch wenn ich ungern darauf herumreite – für unser Magazin in digitaler Form haben wir dir € 3,99 berechnet. Das Heft kostet € 6,99. Irgendwoher muss der Preisunterschied ja kommen.

Mehr Code



hallo mein code funktioniert nicht... ärgerlich

Stefan Lange

Wieder einer dieser Leser mit einem E-Mail-Account, welcher nach Zeichenzahl berechnet wird. Ganz klar, dass man da an jedem Buchstaben sparen muss. Um welchen Code es sich eigentlich handelt, ist selbstverständlich ein überflüssiges Detail und auch Fehlermeldungen sind eindeutig überbewertet. Da Kurse in Hellseherei steuerlich nicht absetzbar sind, kann ich auch nur blind raten, was da schief ging. Und ich tippe darauf, dass das Lesen der Anleitung ebenso der Rationalisierung zum Opfer fiel wie Interpunktion, Groß-/Kleinschreibung sowie gute Umgangsformen.

Noch mehr Code



HI HABE die Zeitung mit de wot tank gekauft und habe diesen Tank schon einen anderen kann ich mir ned aussuchen warum gibt es kein Ersatz dafür ?

Mfg M.Ruth

Ich hoffe zum allgemeinen Verständnis beizutragen, indem ich klarstelle, dass wir mit WOT nicht identisch sind, sondern nur gelegentliche Deals mit Wargaming aushandeln. Solche Codes sind ebenso wenig personalisierbar wie die Vollversionen, welche unseren Heften beiliegen. Auch hier sind Wunschspiele nicht realisierbar. Leider schwant mir schon beim Tippen dieser Zeilen, dass es jetzt nur noch eine Frage der Zeit sein wird, bis mich der erste Leser mit der Frage nach dem „Warum“ überrascht.

Ich kann ja mal mit den Jungs von Wargaming reden. Vielleicht finden wir eine individuelle Lösung für dich. Einen Panzer, der alle anderen erschreckt – mit roter Clownsnase über der Mündung und einem Luftballon am Heck!

Beschwerde

„schon einige Seiten“

Hallo Rainer,

Ich bin, mit kleiner Unterbrechung von 2 Monaten, durchgehend meist zufriedener Langzeitabonnent (seit 1996). Halte gerade die neue Games in der Hand und muss feststellen, dass eure Druckqualität und/oder die Screenshotqualität mittlerweile sehr nachgelassen hat. Schade, wäre bei Petra bestimmt nicht passiert, oder wollt ihr die Abonnenten verstärkt auf die Online-Version drücken? Ich finde es auch super, dass ihr auch an die alten Spiele von früher denkt, aber diesmal sind das schon einige Seiten. Na ja, wollte mal meinen Frust/ Verwunderung loswerden. Vielleicht prüft ihr mal eure Druckerei.

Liebe Grüße: Matze

Meine Augen mögen nicht mehr die besten sein und das jahrelange Sitzen hinter Bildschirmen fordert langsam, aber sicher seinen Tribut. Die ersten Optiker reiben sich schon die Hände. Aber mir ist bislang keine Verschlechterung unserer Druckqualität aufgefallen. An Technik und Druck wurde nichts geändert. Auch andere Leser berichteten mir bislang nicht davon. Hier warte ich wieder einmal auf des Volkes Stimme, welches doch auch sonst keine Scheu hat, mir seinen Unmut kundzutun.

Dies und das

„Ich mache mir nur Sorgen“

Hallo Rossi,

erst mal herzlichen Glückwunsch zu 25 Jahren PC Games! Ein ganz großes Lob gilt Deinem Kochbuch, was ich gleich mal ausgedruckt habe und das nun einen Ehrenplatz in meiner Küche erhält.

1. Da in dieser Ausgabe sichtlich krampfhaft versucht wird, den „Fehler des Monats“ wiederzubeleben, möchte ich gleich mal loswerden, dass der Leserbrief von Nicole Suchy aus Ausgabe 9/17 auch in 10/17 Abdruck findet. Sieh dies auch gleich als Beweis, dass Deine Seiten regelmäßig und vor allem genau gelesen werden. Und zwar jedes Mal mit der gleichen Erwartung, Spannung und Freude wie bei einem kleinen Kind, das vor dem Weihnachtspaket sitzt und es mit leuchtenden Augen auspackt – wohl wissend, dass der Inhalt des Geschenks ihm auf jeden Fall Freude bereiten wird.

2. Was ist XYZ? Ich würde vermuten, es ist der Heizungskessel des Verlagsgebäudes. Ich stelle mir Dein Büro so als eine Art Mini-Dungeon vor, in dessen Herz der Dungeonboss sitzt und nach Abschluss sogenannter „Monthlys“ (monatlich wiederkehrende Miniquests in Form von Rätselfragen) großzügig Questbelohnungen verteilt. Sollte ich falsch liegen oder mit meiner Antwort Deinen Zorn erregt haben, bitte ich darum, auf die Benutzung des „Enrage“-Modus (wie in WoW-Raids) zu verzichten. Ich mache mir nur Sorgen darum, dass Du im Winter frieren musst, wenn Deine Sommerresidenz von der Terrasse des firmeneigenen Pools mit angeschlossener Cocktailbar nicht in wärmere Gefilde verlegt wird.

Liebe Grüße: Thomas Pusch

Eigentlich freue ich mich ja, dass meine Zeilen so aufmerksam gelesen werden. Ein schöneres Kompliment kann man einem altgedienten Leserbriefonkel kaum machen. Zu meinem Lapsus möchte ich noch anführen, dass laut bayrischem Volksmund nur der keine Fehler macht, der nix arbeitet. Allerdings kenn' ich Leute, die nix arbeiten und trotzdem Fehler machen, aber das ist eine ganz andere Geschichte.

Bei „XYZ“ handelt es sich übrigens um einen der schrecklichsten Orte, die sich ein Mann vorstellen kann. Nein, eigentlich kann er sich ihn ja nicht vorstellen, da so gut wie nie eines Mannes Fuß diesen Ort betreten hat. Die wenigen, die es wagten, berichteten von Regenbögen, Einhörnern, Rosenduft allenthalben und Vogelgezwitscher, ehe sie erblindeten oder von Zähnen und Klauen in die Flucht geschlagen wurden. Wozu dieser Ort genutzt wird – darüber können Männer nur spekulieren. Es scheinen sich jedoch Hinweise auf weibliche Riten zu verdichten. An dieser Stelle breche ich ab, weil es mir dann doch zu aufregend wird. Wer übrigens wirklich wissen will, wie mein Schreibtisch aussieht – immer wieder veranstalten wir für unsere Abonnenten Führungen durch unsere Räumlichkeiten, wo auf Wunsch (und eigene Verantwortung) auch ein Abstecher zu meinem Schreibtisch gemacht werden kann.

Ratschlag

„wenn ich angetrunken bin“

Servus RR,

elektrische Zigaretten sind doch chemisches Zeugs oder? - denke is ungesünder als Tabak....kauf dir lieber ne Packung Tabak und dreh mit Filter, selber rauch ich American Spirit wenn ich angetrunken bin wirkt da fast wie Hanf das darf ich nicht mehr rauchen weil ich psychose habe, wirke darauf wie ein Alergiker - das du es verstehst bin auch schon 12 Jahre weg von dem und bin sehr zufrieden ohne das....

Aufwiederhören alter Kumpel: Thomas

Ungesünder als Tabak? Chemisches Zeug? Auf welche Tatsachen stützt sich deine Behauptung? Als einer der Letzten, die in der Öffentlichkeit zugeben, Raucher zu sein (ich wurde schon für den Helmut-Schmidt-Gedächtnispreis nominiert!), aber auch als einer, der immer öfter die Kippe durch die elektronische Variante ersetzt, kann ich dir versichern, dass diese Einstellung Unfug ist. Eigentlich ist jede Form von Rauchen Unfug. Und eigentlich sind auch solche Leserbriefe Unfug.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Martin gratuliert uns herzlich.



Connys Flitterwochen in Vegas. Wir gratulieren.



Mika genießt die Einsamkeit finnischer Seen.

Rossis Speisekammer

Heute: Rossis Gemüsetopf



Foto: Fotolia / © annie59

Wir brauchen:

- eine rote, eine gelbe und eine grüne Paprikaschote
- eine Zuccini
- eine kleine Dose Mais
- 1 TL Pesto
- 1/2 Tasse Gemüsebrühe
- 1 Zwiebel
- 1 Knoblauchzehe
- 1 EL Tomatenmark

Heute machen wir mal Gemüse. Keine Angst, das muss keineswegs fad und langweilig schmecken.

Zwiebel und Knoblauch schälen und in kleine Stücke hacken. Die Paprikaschoten und die Zuccini werden gewaschen, geputzt und in Würfel geschnitten. Zwiebel und Knofel kommen zusammen mit etwas Olivenöl in den Topf und werden angeschwitzt, bis sie leicht glasig sind. Jetzt kommt noch das restliche Gemüse dazu. Gut durchmischen und Pesto, Gemüsebrühe sowie Tomatenmark dazugeben und bei mittlerer Hitze ungefähr fünf Minuten dünsten lassen. Nicht zu lange – niemand mag matschiges Gemüse! Fertig.

Das Gemüse passt prima zu Reis, Fisch oder Fleisch. Ich mag es auch sehr gern, wenn man einfach ein paar Scheiben Brot (Ciabatta) anröstet und darauf 1-2 Löffel des Gemüses gibt. Wer mag, kann auch noch eine Chilischote in kleinen Stückchen zusammen mit den Zwiebeln in den Topf geben, das ist auch sehr lecker und gibt dem Gemüse mehr Pfiff.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

Perfekte Spielpartner

Seite 112 Eine präzise und ergomonische Peripherie gehört zu jedem Spiele-PC. Diesmal in unserer Kaufberatung: die Maus.



Spieleentwicklung: Viel Geld, wenig Mut



Frank Stöwer

Große, finanziell aufwendige Produktionen entfachen häufig einen ebenso großen Hype und enttäuschen dann nicht selten im ebenfalls großen Stile. Daran kann (!) ein Publisher schuld sein, wenn er dem Entwickler etwa zu wenig Zeit lässt, aber auch wenn durch den Publisher viel Geld investiert wurde. Denn trotz einer großen Investition zu verdienen, muss das Projekt auch sehr viel Geld einbringen. Natürlich will man dabei das Risiko eines Verlustes möglichst klein halten. Das bedeutet wiederum, dass bei großen Produktionen nicht viel gewagt wird – das könnte ja in die Hose gehen und dann sind Investoren und Anleger sauer. Also lassen viele Publisher alte Konzepte immer wieder neu auflegen und meiden größere Änderungen. Mit ein bisschen Glück ist dann aber doch noch ein Quäntchen Mut vorhanden und der Entwickler bekommt grünes Licht, ein neuartiges Spielelement zu implementieren. Am besten eins, das sich schon ungefähr 750.000 Male anderswo bewährt hat – Crafting und Survival zum Beispiel, total innovativ! Eher scheint den Entwicklern und Publishern daran gelegen zu sein, den Spielspaß zu torpedieren. Der Flow wird künstlich unterbrochen, damit der Spieler vor lauter Frust am einarmigen Loot-Banditen zocken muss. Vielleicht braucht es etwas weniger Geldabhängigkeit für mehr Mut bei der Spieleentwicklung.

Die PC-Games-Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Die PC-Games-Referenz-PCs

EINSTEIGER-PC

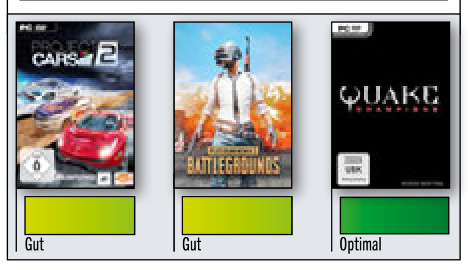
€ 829,-



Da seitens der GPU noch keine wirkliche Alternative für die GTX 1050 Ti in Sicht ist, müsst ihr leider – falls notwendig – Details reduzieren, um mit 60 Fps zu spielen.

GUTE FULL-HD-SPIELELEISTUNG

- Um *Project Cars 2* mit 60 Fps zu spielen, müsst ihr in den Grafik-Optionen einige Details abschalten.
- Der Mehrspieler-Shooter *Playerunknown's Battlegrounds* läuft mit „hohen" Grafikdetails flüssig.
- Bei *Quake Champions* verfügt die GTX 1050 Ti über genug Leistung für alle Details mit 60 Fps.



CPU



Hersteller/Modell: ....Intel Core i3-7300 + Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: ....2c/4t/3,4 GHz (Turbo: 3,8 GHz)
Preis: ....**138 Euro**

ALTERNATIVE

AMDs **Ryzen 3 1300X (4c/4t/3,4 GHz, Turbo: 3,8 GHz)** ist mit **121 Euro** inklusive Wraith-Stealth-Kühler noch etwas günstiger als der **Core i3-7300**. In Anwendungen rechnet AMDs Vierkerner auch flotter, in Spielen herscht dagegen Gleichstand. Dafür sind **Sockel 1151-Platinen** für den **Core i3-7300** etwas preiswerter als ihre **AM4**-Pendants mit **X370-Chipsatz.**

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

GRAFIKKARTE

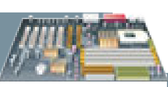


Hersteller/Modell: .... Gigabyte GTX 1050 Ti Strix 04G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.392 (1.506 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4 Gigabyte GDDR5/**177 Euro**

ALTERNATIVE

Die Verfügbarkeit der bevorzugt für das **Mining** von **Kryptowährungen** benutzten **Nvidia**-und **AMD-Karten** hat sich zwar etwas verbessert, die Preise, beispielsweise für die **Radeon RX 470/570**, die eine ideale Grafikarte für unseren Einsteiger-PC wäre, befinden sich immer noch auf zu hohem Niveau. Die empfohlene **GTX 1050 Ti** bleibt eine Zwischenlösung.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: ....Asus Maximus VIII Ranger
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1151 (Intel Z170)
Zahl Steckplätze/Preis: ......4x DDR4, PCI-E x16 3.0 (3), x1 3.0 (3) m.2 (1)/**128 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **R3 1300X** benötigt ihr eine **AM4-Platine. Boards** mit **X370**-Chip sind jedoch teurer als die **B350-Modelle.** Wer eine **X370-Platine** wählt, zahlt für ein Board wie das **Asrock X370 Killer SLI 132 Euro.** Entscheidet ihr euch für eine B350-Variante empfehlen wir das **Asus Prime 350-Plus (83 Euro).**

RAM



Hersteller/Modell: ....Crucial Ballistix Tactical
....................BLT2CP4G3D1869DT1TX0CEU
Kapazität/Standard:...2 x 4 Gigabyte/DDR4-1866
Timings/Preis: ....9-9-9-24/**70 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Crucial BX300
......................Toshiba P300 HDWD130UZSVA
Anschluss/Kapazität:....SATA3 6GB/s 240 GByte/
......................3.000 GByte
U/min/Preis: ....–/7.200/**95 Euro/77 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Cooltek TG-01 (Seitenfenster/Front aus Glas, ... 4 × 140-mm-Lüfter mitgeliefert)/**48 Euro**
Netzteil: .. XFX TS 550 Gold, 80+ Gold (**65 Euro**)
Laufwerk: . ASUS Zendrive U7M, DVD-RW extern (**31 Euro**)

CRUCIAL BX300: ÜBERRASCHEND GUT FÜR EIN „EINSTEIGERMODELL"

Die BX-Serie war bislang Crucials Kampfpreisklasse, während die MX-Modelle eine gute Performance abliefern sollen. Das schafft nun aber auch die neue BX300, während ihre Vorgänger, BX200 und BX100 uns im Test eher enttäuschten.

Während die schon länger verfügbare MX300 noch auf planarem TLC-Flash-Speicher (Triple Level Cell, 3 Bit pro Zelle) basiert, verbaut Crucial bei der neuen BX300 3D-MLC-Flash-Memory, das mit seinen 2 Bit pro Zelle als etwas haltbarer gilt. Der Hersteller bietet die SSDs im 2,5-Zoll-Format und in Kapazitäten von 120 Gigabyte (ca. **65 Euro**), 240 Gigabyte (ca. **95 Euro**) und 480 Gigabyte (ca. **160 Euro**) an – aktuell sind alle drei Varianten am günstigsten bei Amazon zu bekommen. Wir haben das Modell in letzteren beiden Versionen getestet und festgestellt, dass die Leistung (Wertung: **1,78**) besser ausfällt als beim MX-Pendant. Egal ob in den Benchmarks mit den Mess-Tools Atto und AS-SSD oder in unseren Praxistests, ist die insgesamt mit „**gut**" (**1,98**) bewertete Crucial BX300 fast immer besser als der Vorgänger, die MX300. Lediglich im Kopiertest mit 10 Gigabyte an Daten genehmigt sie sich mit 92 Sekunden fast zehn Sekunden mehr als die MX300. Verglichen mit der Samsung 850 Evo, die in unserer Wertung mit **1,95** noch immer ganz leicht vorne liegt und die wir noch in der letzten Ausgabe für den Einsteigerrechner hier empfohlen haben, kann die BX300 auf jeden Fall in der SATA-Oberklasse mithalten.



▶ Crucial hat mit der BX300 (240 GB: 95 Euro) eine preislich interessante Alternative zur Samsung 850 Evo vorgestellt.



MITTELKLASSE-PC



Die teuere RadeonRX 570 beim Mitteklasse-PC ist noch keine Ideallösung. Das spiegelt sich vor allem in der Leistung mit der WQHD-Auflösung wieder. Für ruckelfreien Spielspaß in 1080p seid ihr mit diesem System allerdings bestens gerüstet.

CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 1600 .... + Wraith Spire (Boxed-Kühler)
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,2 GHz (Turbo: 3,6 GHz)
Preis: .... **199 Euro**

ALTERNATIVE

Eine Intel-CPU auf dem selben Leistungsniveau wie der R5 1600 ist der **Core i5-7600K (Kaby Lake)** für **208 Euro** zuzüglich **30 Euro** für den **Be quiet pure Rock**. Wer noch etwas mehr Leistung möchte, dem empfehlen wird den **R5 1600X (6c/12t/3,6 GHz [Turbo: 4,0 GHz])** für **235 Euro**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Sapphire Nitro+ RX 570 8GD5
Chip-/Speichertakt: ...... 1.168 (1.340 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/**330 Euro**

ALTERNATIVE

Da der **Mining-Boom** noch nicht vollständig abgeflaut ist, muss man für die **Radeon RX 580** und die **GTX 1060/6G** nach wie vor hohe Preise zahlen. **Sapphires RX 570** mit **8 Gigabyte Grafikspeicher** ist verglichen mit der überteuerten **Zotac GTX 1060 AMP!+** für **350 Euro** oder der **Asus ROG Strix RX580 T8G Gaming** für **430 Euro** noch bezahlbar.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock X370 SLI
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM4 (X370)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (2) .... 2.0 x1 (3), m.2 (1)/**129 Euro**

ALTERNATIVE

Wer ein paar Euro sparen möchte, spendiert dem **R5 1600X** mit dem **Asus B350-Plus** einen günstigeren Unterbau, der nur mit **82 Euro** zu Buche schlägt. Wer sich für den **Core i5-7600K** entscheidet benötigt dafür eine **Sockel-1151-Platine**. Wir empfehlen das **Asus Maximus VIII Ranger** für **130 Euro**.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical .... (BLT2C8G4D30AETA)
Kapazität/Standard: ... 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3000
Timings/Preis: .... 15-16-16-35/**162 Euro**

SSD/HDD

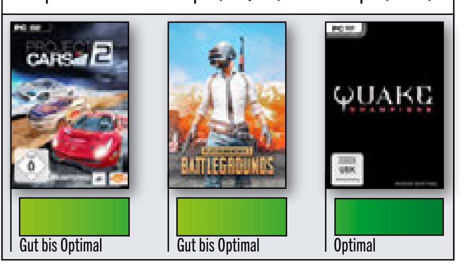


Hersteller/Modell: ...... Samsung SSD 850 Evo, Western .... Digital Red (WD40EFRX)
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GB/4.000 GB
U/min/Preis: .... –/5.400/**156 Euro**/**128 Euro**

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

TEILS TAUGLICH FÜR ULTRA HD

- In 1080p läuft *Project Cars 2* mit 60 Fps. In 1440p müsst ihr jedoch Details reduzieren.
- *Playerunknown's Battlegrounds* ist mit allen Details in 1080p (59 Fps) und 1440p (41 Fps) spielbar.
- Bei *Quake Champions* garantiert die RX 580 hohe Fps-Raten von 68 Fps (WQHD) und 34 Fps (UHD).



WEITERE KOMPONENTEN

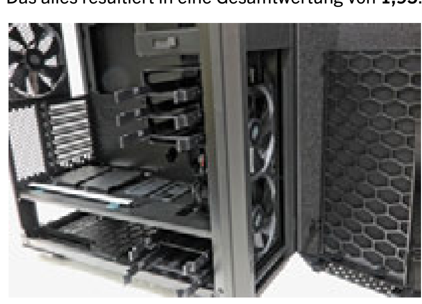
Gehäuse: .. CM Mastercase Maker 5 (Seitenteil mit Plexiglasfenster, 2 × 140-mm-Lüfter mitgel.)/**170 Euro**
Netzteil: .. Cooler Master V550, 550 Watt, vollmodulares Kabelmanagement, 80+ Gold (**99 Euro**)
Laufwerk: . LG Electronics GH24NSD1, DVD-RW (**11 Euro**)

COOLER MASTER MASTERCASE MAKER 5: MODELLIERBARES GEHÄUSE MIT MODERATEM PREIS

Cooler Masters für 150 Euro erhältliches Mastercase Maker 5 gibt PC-Bauern die Möglichkeit, ihr Hardware-Heim flexibel nach eigenem Gusto zu gestalten.

Modularität und Flexibilität werden bei Cooler Masters gut ausgestattetem Midi-Tower groß geschrieben. Die Laufwerkskäfige beispielsweise lassen sich an beliebiger Stelle an den dafür vorgesehenen Halterungen anbringen. Man kann die beiden Käfige auch entfernen und die ebenfalls demontierbaren 2,5-Zoll-SSD-Halterungen auf der Trennwand zwischen Hauptplatinen- und Netzteilkammer (Zweikammersystem) nutzen. Für Lüfter bietet das Mastercase Maker 5 auch viel Platz: Drei 140/120-mm-Modelle passen in den Deckel, die Front nimmt zwei 140-mm- respektive drei 120-mm-Lüfter auf. Das Heck lässt sich mit einem 140/120-mm- und der Boden mit zwei 120-mm-Propellern bestücken. Seid ihr mit den mitgelieferten Lüftern (3 × 140 mm [1 × Heck/2 × Front]) zufrieden, könnt ihr die Lüfterhalterung im Deckel entfernen.

Zur Flexibilität des Mastercase Maker 5 kommt eine gute Ausstattung mit Besonderheiten wie einer gedämmten Fronttür mit Staubschutz, dem magnetischen Deckel, ein Kabelmanagement mit Klettverschlüssen und eine Platine für LED-Leuchtstreifen und die Lüftersteuerung. So gut wie die Ausstattung fällt auch die Leistung aus. Mit Messwerten von 66 °C für die CPU sowie je 69 °C für die Grafikarte und den Innenraum ist die Wertung für die Kühlleistung mit **1,63** sogar noch besser als gut. Mit 1,2/1,2 Sone ist die Geräuschkulisse dabei hörbar, aber noch nicht störend. Das alles resultiert in eine Gesamtwertung von **1,95**.



▲ Die Dämmung in der Fronttür des Master Case Maker 5 sorgt dafür, dass die zwei 140-mm-Lüfter noch recht leise zu Werke gehen.

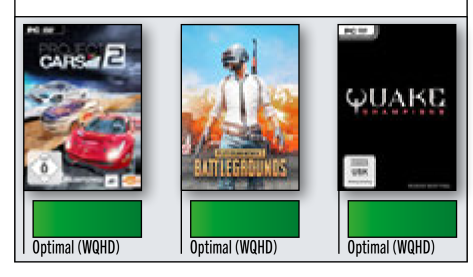
HIGH-END-PC



Wer auf eine UHD-Auflösung mit 3.840 x 2.160 Pixeln nicht verzichten will, muss die RX Vega 56 durch die RX Vega 64 respektive die GTX 1080 gegen die GTX 1080 Ti ersetzen.

GTX 1080: FÜR WQHD OPTIMAL

- In WQHD läuft *Project Cars 2* mit 70 Fps sehr gut. In UHD verringert sich die Fps-Rate auf 51 Fps.
- Die RX Vega 56 garantiert bei *Playerunknown's Battlegrounds* hohe Details in der WQHD-Auflösung.
- Zugunsten hoher Fps-Raten solltet ihr bei *Quake Champions* auf die UHD-Auflösung verzichten.



CPU



Hersteller/Modell: .... Core i7-7700K + Scythe Ninja 4
Kerne/Taktung: .... 4c/8t/4,2 GHz (Turbo 4,5 GHz)
Preis: .... 309 Euro + 37 Euro

ALTERNATIVE

Wer anstelle des **i7-7700K** ein **AMD-Modell** bevorzugt, dem empfehlen wir den **R7 1700** für **290 Euro** inklusive **Wraith-Spire-LED**. Die **Ryzen-CPU** ist allerdings langsamer. Erst mit dem **R7 1800X,** der mit **426 Euro** teurer ist, befindet ih euch in puncto Leistung auf Augenhöhe mit der **Kaby-Lake-S-CPU**.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Powercolor Radeon RX Vega 56,
Chip-/Speichertakt: ..... 1.156 (1.847 Boost)/800 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte HBM 2/**509 Euro**

ALTERNATIVE

Mit der **Radeon RX Vega 56/64** hat AMD endlich wieder eine auch preislich attraktive Karte im High-End-Segment. Deren Leistung mit der einer **GTX 1080** beispielsweise der **Palit GTX 1080 Game Rock Premium** für **571 Euro** vergleichbar.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z270 Gaming Pro Carbon
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):. ATX/Sockel 1151 (Z270)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4x DDR4, PCI-E 3.0 x16 (3), 3.0 x1 (3), m.2 (2)/**172 Euro**

ALTERNATIVE

Wer den **R7 1800X** nutzt, benötigt eine **Sockel-AM4-Platine**. Unser Tipp wäre das **Asus Prime X370-pro** mit **X370-Chipsatz** für **140 Euro**. Wer sparen möchte, montiert den **i7-7700K** auf das **Asus Maximus VIII Ranger** (**129 Euro**).

RAM



Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4 Elite
.... (PVE416G360C6KGY)
Kapazität/Standard: . . . 2 x 8 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 17-19-19-39/**199 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Be quiet Dark Base Pro 900 White Ed. (Seitent. .... Glas, Dämmung, 3 x 140-mm-Lüfter (**249 Euro**)
Netzteil: . . Seasonic Prime Titanium 650W (**151 Euro**)
Laufwerk: . LG CH12NS40, Blu-ray/DVD±RW (**52 Euro**)

SSD/HDD



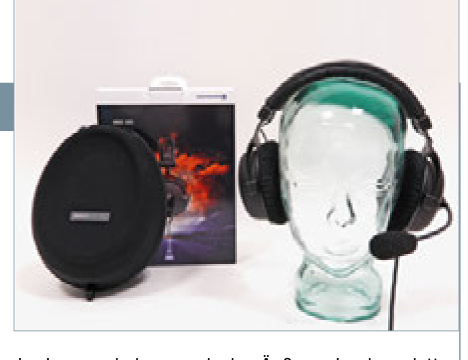
Hersteller/Modell: ...... Toshiba OCZ RD400 (M.2,PCI-E 3.0 x4/WD Red (WD60EFRX)
Anschluss/Kapazität: ... 512 GByte/6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/5.400/**215 Euro/205 Euro**

BEQUEME REFERENZ: BEYERDYNAMIC MMX 300 GENERATION 2

Das MMX 300 Gen. 2 ist nach Problemen bei der Herstellung wieder verfügbar. Wir zitieren das sehr empfehlenswerte Stereo-Headset erneut in Testlabor.

Wir haben das MMX 300 Generation des deutschen Kopfhörerspezialisten bereits in Form eines Vorserienexemplars getestet und waren begeistert. Bei der späteren Serienproduktion schlich sich jedoch ein Fehler ein, der in seltenen Fällen zu Kratzen und ähnlichen Störgeräuschen führen konnte. Der Hersteller zog die Geräte daher konsequent zurück. Nun ist das Problem behoben. Wir aktualisieren hiermit unseren Test auf Basis eines der neuen Geräte – unser Vorserienexemplar war nicht kompromittiert.

Das Beyerdynamic MMX 300 gehört seit Jahren zu den besten Stereo-Headsets und bekam in Form der überarbeiteten und technisch aufgewerteten Generation 2 eine Generalüberholung spendiert. Das mit 300 Euro nicht gerade günstige, dafür jedoch außerordentlich bequeme und voll Hifi-taugliche Headset klingt gegenüber dem Vorgänger noch besser. Das MMX 300 Gen. 2 spielt sehr detailliert, hochauflösend und trotz geschlossener Bauweise erfreulich luftig auf. Der kräftige und präzise Bass sowie eine kleine Höhenspitze (die berühmte „Beyer-Spitze") ergeben ein nicht vollständig lineares, doch sehr unterhaltsames Klangbild, das sowohl beim Spielen als auch Musikhören viel Spaß bereitet. Neben einer verbesserten Technik



im Inneren bekam auch das Äußere eine komplette Überarbeitung. Das mit einer Note von **1,49** bewertete Beyerdynamic MMX 300 Generation 2 ist damit wie schon der Vorgänger unsere Headset-Referenz unter den Klinkenmodellen und trotz des hoch anmutenden Preises sehr empfehlenswert.

Neue Prämien im Shop!

GADGETS & FANSTUFF
Lieferbar, solange Vorrat reicht

AKTUELLE TOP-GAMES
Lieferbar, solange Vorrat reicht

GUTSCHEINE

amazon.de
Geschenkgutschein
Betrag: € 30,-

* Amazon.de ist kein Sponsor dieses Programms. Amazon, Amazon.de, das Amazon.de-Logo und das Amazon.de-Gutschein-Logo sind Marken von Amazon EU SARL oder ihrer verbundenen Unternehmen. Den vollständigen Wortlaut der Gutscheinbedingungen finden Sie unter www.amazon.de/einloesen.

Weitere Gutscheine, etwa für Gameserver von 4players.net, finden Sie in unserem Shop!

NÜTZLICHES
USK: Ab 16 Jahren
Lieferbar, solange Vorrat reicht

LEATHERMAN
Leave nothing undone.

LED LENSER
by Zweibrüder Optoelectronics GmbH

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.pcgames.de



Kaufberatung: Maus



Eine präzise abtastende Maus, die perfekt in der Hand liegt, gehört zu jedem Gaming-PC. Wir zeigen, auf was ihr beim Mauskauf noch achten solltet. **Von**: Frank Stöwer

Eine Computermaus kann als verlängerter Arm des Spielers betrachtet werden, der die eigenen Hand- in Mauszeigerbewegungen umsetzt. Dabei müssen die Handbewegungen ohne Verzögerung absolut präzise übertragen werden, unabhängig von der Abtastart (Laser/Infrarot-LED) und davon, ob die Maus per Kabel oder Funk mit dem PC kommuniziert. Die latenzfreie Abtastung ist die Grundvoraussetzung für einen empfehlenswerten Nager. Darüber hinaus sollte Letzterer über eine Dpi-Umschaltung verfügen, damit Spieler die Abtastrate an ihren eigenen Spielstil (Low-/Mid- oder High-Sense) anpassen können.

ERGONOMIE GEHT ÜBER ALLES

Trifft die Grundbedingung zu, dass die Spielermaus eurer Wahl eine pixelgenaue, verzögerungsfreie Abtastung bietet, deren Dpi-Rate sich per Umschalter im idealfall um 10 Dpi-Schritte den eigenen Vorlieben anpassen lässt, ist die Ergonomie das wohl wichtigste Kaufkriterium. Eine Maus setzt man lange und oft ein, egal ob man am PC spielt oder arbeitet. Daher muss sie optimal in der Hand liegen, egal welchen der drei Griffstile (siehe rechts) ihr bevorzugt. Aus diesem Grund empfehlen wir jedem Mauskäufer, den zukünftigen Spielkamerad in die Hand zu nehmen – die Elektronikmärkte halten in der Regel Muster für Ergonomietests parat. Der Palm-Grip-Spieler sollte dabei überprüfen, ob sich die Handinnenfläche bequem und ohne störende Elemente an die Oberschale anschmiegt und der Daumen eine bequeme Mausführung ermöglicht. Claw- oder Fingertipp-Spielern sollte es dank gummierter Fingermulden und -ablagen nicht an Griffigkeit mangeln. Zusätzliche Dinge, die einen Einfluss auf die Ergononie haben, sind das Gewicht, die Anordnung und der Druckpunkt aller Tasten sowie die Gleiteigenschaften.

MAKROS UND MAUSSPEICHER

In den letzten Jahren hat man Mäusen viele Gimmicks spendiert, die wie der Fin-Switch und die Analogwippe der Roccat Leadr nur bedingt nützlich waren oder wie das verschiebbare Tastenfeld der Corsair Scimitar Pro RGB für eine spezielle Zielgruppe konzipiert wurden. Was an keiner empfehlenswerten Spielermaus fehlen sollte, ist eine Makrofunktion sowie ein Speicher für mehrere Profile. Im Optimalfall steht dem Sensor eine ARM-CPU zur Seite, sodass man zusätzlich die Hubhöhe (Lift-Off-Distanz) minimieren, die Pfadbegradigung (Angle-Snapping) an- und ausschalten sowie die Abtastoptik für verschiedene Mauspad-Oberflächen kalibrieren kann. Hier kommt die Software ins Spiel und die aufgeführten Einstellungen sollten sich genauso einfach durchführen lassen wie die Makro-Programmierung. Eine RGB-Beleuchtung ist ein nettes Gimmick, das bisher nur sehr selten zur Visualisierung von Spiele-Ereignissen eingesetzt wird. Hier schlummert noch einiges an Potenzial. ❑



▲ Mit einem Extra wie dem nach vorn/hinten verschiebbaren Zwölf-Tasten-Block hat Corsair bei der RGB-beleuchteten Scimitar Pro RGB vor allem den MOBA/MMO-Spieler im Visier.



▲ Ein Gewichtssystem wie bei der Sharkoon Skiller SGM1 oder Speedlink Decus Respec ist ein nützliches Feature. Aktuell kommen jedoch nur noch wenige Mäuse damit auf den Markt.

VERSCHIEDENE GRIFFSTILE IM VERGLEICH

Eine Hand hat keine genormte Größe und Fingerlänge, daher nimmt jeder Spieler die Maus anders in die Hand. Trotzdem haben sich drei Arten, die Maus zu halten und zu führen, herauskristallisiert. Passend zu diesen Griffstilen bieten die Hersteller größere oder kleinere Modelle an, bei denen sich die Form an die Hand-/Fingerhaltung des Nutzers anpasst. Das Optimum ist eine Form, die für alle drei Griffstile ergonomisch ist.

Palm-Grip: Handinnenfläche liegt auf dem Mausrücken und führt die Maus.



Claw-Grip: Handinnenfläche liegt nicht auf, Führung der Maus mit den Fingern.



Fingertipp-Grip: Mausführung mit Fingerspitzen (Handinnenfläche liegt nicht auf).



ROCCAT LEADR (DRAHTLOS)

Roccats neue Leadr kombiniert eine Top-Ausstattung mit einer optimalen Abtastung und zeigt, dass drahtlose Mäuse absolut spielertauglich sind.

Vom neuen IR-LED-Sensor abgesehen, übernimmt Roccat bei der Leadr (ca. **150 Euro**) die Ausstattung der Tyon. Dazu gehören sechs frei programmierbare Tasten, die mit Makros belegt werden können, ein Speicher (512 MB) für fünf Profile und die RGB-Beleuchtungseinstellungen, die Easy-Shift-Funktion sowie eine ARM-CPU (u. a. für Hubhöhenkontrolle). Dazu kommen die Daumentaste, der Haifischflossenschalter und der stufenlose 2-Wege-Schubregler. Da Roccat die Form nicht ändert, liegt die Leadr genauso angenehm in der Hand wie die handschmeichelnde Tyon. Die Owl-Eye-Abtastoptik zeigt keine Aussetzer und sorgt dafür, dass der Klassenprimus bei den schnurlosen Mäusen auch bei maximalen 12.000 Dpi direkt reagiert und optimal kontrollierbar bleibt.



ASUS ROG GLADIUS II

80 Euro ruft Asus für die ROG Gladius II aus. Dafür erwerbt ihr eine Spielermaus, die mit ihrer Leistung, Ergonomie und Ausstattung überzeugt.

Die auffälligsten Änderungen zum ersten Gladius-Modell sind der (Sniper-)Knopf in der griffigen Daumenmulde sowie die Beleuchtung, die jetzt in vollem RGB-Farbspektrum mit sechs verschiedenen Effekten erstrahlt. Der Pixart-PMW-3360-Sensor tastet mit bis zu 12.000 Dpi sehr präzise und latenzfrei per Infrarot-LED ab. Eine ARM-CPU hilft beim Festlegen der Lift-Off-Distanz (unter 1 mm möglich) sowie bei den in der Software vorhandenen Einstellungen zum Angle-Snapping und der Untergrundkalibrierung. Im Speicher der für alle Griffstile ergonomischen Asus Gladius II ist Platz für drei Profile und Makros. Wie den Vorgänger liefert Asus die Gladius II mit zwei Anschlusskabeln und einem Paar Omron-Ersatzschalter für die beiden Haupttasten aus.



LOGITECH G403 PRODIGY (DRAHTLOS)

Logitechs auch als verdrahtete Variante erhältliche G403 Prodigy ist ein ergonomischer, gut ausgestatteter Spartipp für Spieler und Office-Nutzer.

Die drahtlose G403 Prodigy (Preis: ca. **80 Euro**) verfügt neben einem Dpi-Umschalter hinter dem Scrollrad noch über zwei Daumentasten. Für ein Profil inklusive aller RGB-Beleuchtungseinstellungen und Makros steht ein interner Speicher bereit. Auf der Unterseite befindet sich das Fach für die 10 Gramm Zusatzgewicht. Zur weiteren Ausstattung gehört ein 1,80 m langes USB-Kabel sowie ein USB-auf-USB-A-Adapter für den Nano-Empfänger. Da sich Logitech bei der Formgebung von der MX518 hat inspirieren lassen, liegt auch die G403 Prodigy Wireless optimal in der Hand. Der optische Sensor, der Pixart PMW3366, leistet sich auch bei maximaler Abtastrate von 12.000 Dpi keine Schwächen. Die Lift-Off-Distanz fällt mit ca. 1 mm für Nager mit einer LED-Abtastung sehr niedrig aus.



SHARKOON SKILLER SGM1

Sharkoons Skiller SGM1 kombiniert eine gute bis sehr gute Ausstattung sowie anstandslose Leistung mit einem niedrigen Preis von unter 40 Euro.

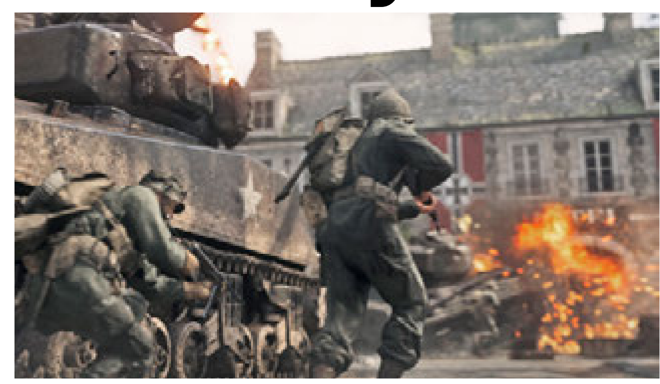
Die Ausstattung der auch ohne Unterstützung einer ARM-CPU per IR-Optik verzögerungsfrei abtastenden Skiller SGM1 lässt wenig Wünsche offen. Neben den beiden Dpi-Umschaltern verfügt der RGB-beleuchtete Nager (Scrollrad/Heck) über fünf M-Tasten oberhalb der Daumenablage. Deren grellweißes Licht nervt, genauso wie das der vier Dioden zum Anzeigen der gewählten Dpi-Stufe. Das Gewichtssystem (6 × 4 g) und der 16 KB große Speicher für sechs Profile runden die gelungene Ausstattung ab. Die Ergonomie ist gut, aber nicht optimal, da die Auflage für den Ring- und kleinen Finger für den Palm-Grip zu klein ausfällt. Der Pixart-PMW-3336-Sensor lässt sich auch bei maximalen 10.800 Dpi und akzeptabler Hubhöhe von 1,5 mm noch präzise einsetzen.



Im nächsten Heft

❑ Test

Call of Duty: WW2



Lockt das als ausgelutscht geltende Zweiter-Weltkriegs-Szenario die *CoD*-Fans an? Macht die Kampagne Spaß und ist es Activision gelungen, den Multiplayer-Part von Bugs und Cheatern zu befreien?

❑ Test

Wolfenstein 2: The New Colossus | B. J. Blazkowicz heizt dem fiesen Regime so richtig ein.



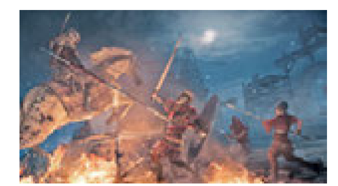
❑ Test

Star Wars: Battlefront 2 | Der optimale Appetitanreger vor dem Start des achten Kinofilms?



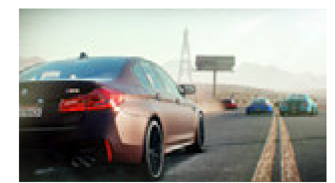
❑ Test & Tipps

Assassin's Creed: Origins | Neuer Held, neues Szenario: Die Action-Reihe wagt den Neustart.



❑ Test

Need for Speed: Payback | Kehrt die Serie nach zahlreichen Pleiten zu alter Klasse zurück?



PC Games 12/17 erscheint am 29. November!

Vorab-Infos ab 25. November auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN PC GAMES!
DEPONIA: DOOMSDAY UND SUDDEN STRIKE 2 & 3

Gleich drei Vollversionen in der kommenden PC Games: Der ausgezeichnete vierte Teil der Adventure-Reihe *Deponia* und als Bonus die Strategiespielklassiker *Sudden Strike 2 & 3*.

*Alle Themen ohne Gewähr





Computec Media Group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Hans Ippisch (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteur Print/Online Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitender Redakteur Online David Bergmann
Leitender Redakteur Print Sascha Lohmüller
Redaktion Peter Bathge, Matthias Dammes, Christian Dörre, Matthias Hartmann, Maik Koch, David Martin, Katharina Reuss, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Marco Cabibbo, Michael Cherdchupan, Manuel Christa, Benjamin Danneberg, Michael Förtsch, Stephan Petersen, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens, Sebastian Zelada
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuter
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Monika Jäger, Matthias Schöffel, Jasmin Sen-Kunoth
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Microsoft
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Oliver Nitzsche, Dominik Pache, Michael Schraut

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.)

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, Ruben Engelmann, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

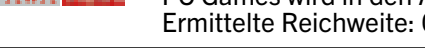
Head of B2B Sales
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-152; peter.elstner@computec.de

Anzeigenberatung Print
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Weischer Online GmbH
Elbberg 7, 22767 Hamburg
Tel.: +49 40 809058-2239
Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 30 vom 01.01.2017



PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: LSC Communications Europe, ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media

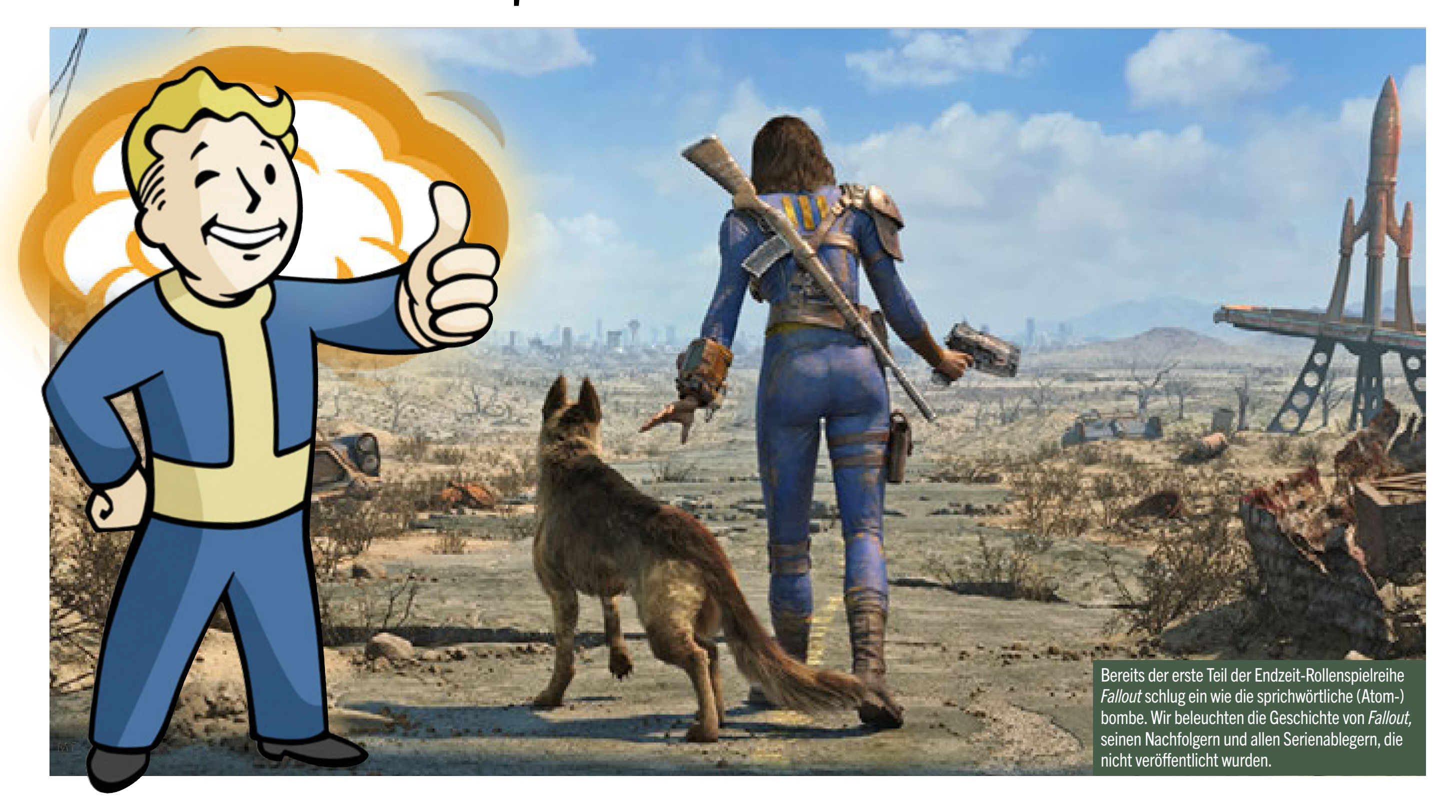
Deutschsprachige Titel: PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, XBG GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, SFT, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASY LINUX, RASPBERRY PI GEEK, WIDESCREEN, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, HARPER'S BAZAAR, JOY, HOT MODA, SHAPE, ESQUIRE, PLAYBOY, CKM, JAMI
Ungarn: JOY, ÉVA, INSTYLE, SHAPE, MENS HEALTH, RUNNERS WORLD, PLAYBOY, APA

FALLOUT-SERIEN-SPECIAL

Seite 116

VON ATOMBUNKERN, ZEITREISEN UND NEUANFÄNGEN



Bereits der erste Teil der Endzeit-Rollenspielreihe *Fallout* schlug ein wie die sprichwörtliche (Atom-) bombe. Wir beleuchten die Geschichte von *Fallout*, seinen Nachfolgern und allen Serienablegern, die nicht veröffentlicht wurden.

HARDWARE-SPECIAL

Seite 124

REAKTIONSZEITEN BEI MONITOREN: 33 GERÄTE IM TEST

Im Datenblatt eines Monitors steht nur ein Wert für „die" Reaktionszeit. Aber diese Angabe ist wenig aussagekräftig, denn Monitore haben mehrere Reaktionszeiten. Wir haben uns die Reaktionszeiten von 33 aktuellen Monitoren genau angeschaut und verraten euch, worauf ihr beim Kauf achten müsst.



MT

Die Fallout-Story

Von Atombunkern, Zeitreisen und Neuanfängen

Von: Michael Förtsch, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Matthias Dammes

Mit seinem post-nuklearen Setting zündete die Rollenspielreihe *Fallout* regelrecht eine Atombombe. Wir beleuchten die Geschichte von *Fallout* und seinen Nachfolgern.

Es gibt nur wenige Videospielreihen, die mit ihrem Erscheinen einen solch nachhaltigen Eindruck hinterlassen haben wie die *Fallout*-Serie. Experimentierfreude, Glück, Pech, Ambition und die ein oder andere bescheuerte Idee prägen die Historie der Rollenspiel-Saga – ebenso wie der Mut zur Veränderung.

Der Was-wäre-wenn-Faktor

Hätte Stanislaw Petrow am 26. September 1983 einen schlechten Tag gehabt, könnte heute vieles anders sein. Der Offizier hat an diesem Tag die Aufgabe, im Serpuchow-15-Bunker bei Moskau die Daten der sowjetischen Satellitenüberwachung zu kontrollieren. Kurz nach Mitternacht melden die Augen im All den Start einer amerikanischen Atomrakete – gefolgt von vier weiteren. Es könnte der Erstschlag sein – der Moment, an dem der Kalte Krieg heiß wird. Es liegt an Petrow, ob die Sowjetrepublik nun Hunderte Raketen gen Westen feuert. Aber: Er glaubt an einen Fehlalarm und hat damit Recht. Es sind nur Lichtreflexe, die die Satelliten sehen. Damit verhindert der junge Offizier den dritten Weltkrieg – und rettet Millionen Leben.

Der Albtraum vom atomaren Schlagabtausch fasziniert und ängstigt Menschen bis heute. Vor allem die Frage „Was wäre, wenn?“ manifestiert sich in keiner Videospielserie so stark wie in der *Fallout*-Saga. Denn sie exerziert, wie die Welt ausschauen würde, wenn weniger bedachte Menschen die Hand am roten Knopf hätten: totes Land, Mutationen und Gewalt.

„Dabei war das alles eher Zufall“, sagt Tim Cain im Gespräch, der Mann, ohne den es *Fallout* niemals gegeben hätte. Er arbeitet 1994 beim Kult-Publisher Interplay (*The Bard's Tale, Wasteland*), aber nicht an einem großen Titel. Stattdessen wurstelt er an einer Engine für ein Rollenspiel mit Iso-Perspektive herum. Einen Auftrag oder ein konkretes Ziel hat er nicht. „Tja, so war das damals bei Interplay“, erinnert sich Cain.

Er tüftelt ein System aus, das die Spielwelt in Hex-Felder unterteilt, Reisen über eine riesige Weltkarte und Zufallsbegegnung erlaubt. Insgesamt sechs Monate arbeitet er vor sich hin. „Ich hoffte, dass sich eine Idee findet, die dazu passt“, sagt Cain. Das geschieht dann auch. Bei einem Brettspielabend mit anderen Entwicklern trifft er

NICHT UNSERE WELT

Es ist eigentlich recht offensichtlich: Die Welt von *Fallout* hat nicht allzu viel mit unserer zu tun. Denn ähnlich der TV-Serie *The Man in the High Castle* handelt es sich bei *Fallout* um eine Geschichte in einer alternativen Welt. Heißt: Ab einem gewissen Punkt in der Historie hat sich die Zeitlinie von *Fallout* in eine andere Richtung entwickelt als in der Realität – und zwar in eine ganz andere!

Unter anderem ist im *Fallout*-Universum statt Juri Gagarin ein gewisser Carl Bell der erste Mensch im All gewesen. Im Jahr 1969 werden die USA von 50 Bundesstaaten in 13 Commonwealths gegliedert. Statt der Sowjetunion entwickelt sich China zur größten Bedrohung der USA – und fällt 1966 in Alaska ein. Ebenso formen sich statt der Europäischen Union hier die Vereinigten Staaten von Europa. Ach, und die USA verleiben sich mal kurzerhand Kanada ein.

Doch die größte Abweichung von der Realität ist wohl, dass die Begeisterung für Kernenergie, Röhrengeräte und futuristisches 50er-Jahre-Design nie versiegte. Atom-Autos, Roboter-Diener und Energiewaffen wurden damit möglich. Dann wäre da natürlich noch der Große Krieg vom 23. Oktober 2077. Wobei unklar ist, wer als Erster die Raketen abgefeuert hat. Sicher ist: Zwei Stunden lang schlugen überall Bomben ein – dann war der Krieg vorbei und verloren … für alle.



Grafiker und Autor Scott Campbell. Beide vertiefen sich in ein Gespräch und kommen auf *GURPS* zu sprechen: Das ist ein vom Spielemacher Steve Jackson erdachtes Pen&Paper-Rollenspielsystem. Die Besonderheit? Anders als *Dungeons & Dragons* ist es nicht fix an eine Spielwelt gebunden, sondern funktioniert mit Fantasy-, Science-Fiction- und anderen Szenarien – da funkt es!

Dinos und Aliens

Interplay lizenziert *GURPS*. Den Entwicklern steht damit alles offen. „Wir konnten das RPG-System überall spielen lassen", begeistert sich Cain. „Auf Raumschiffen, im Mittelalter, was du willst." In einer Nacht schreiben Cain und Campbell eine irrsinnige Geschichte zusammen. Die soll mit einem Teenager beginnen, dessen Freundin von einem Kult entführt wird. Bei der Rettungsaktion wird der Held durch ein Wurmloch in die Urzeit geschleudert. Dort findet er eine Zeitmaschine und tötet den Affen, aus dem sich der Mensch entwickelt hätte. Als er zurück in die Zukunft fliegt, beherrschen dort Dinosaurier die Welt. „Kein Scherz", jauchzt Cain, „wir waren drauf und dran, das zu machen."

Kollegen raten dem Duo aber zu einer weniger absurden Story. Western-, Horror- und Science-Fiction-Szenarien werden debattiert. Die Lösung bringt Interplay-Chef Brian Fargo: „Warum nicht ein Nachfolger zu *Wasteland*?" Das postapokalyptische Rollenspiel hat den Entwickler einst bekannt gemacht und der Name ist immer noch groß! Also: *GURPS Wasteland* soll es werden. Nun stoßen Rollenspiel-Genie Chris Taylor, der Künstler Leonard Boyarsky und Jason Anderson zum Team. Eine Story um einen Desert Ranger und einen Roboteraufstand entsteht. Aber dann ereilt die Entwickler eine vernichtende Nachricht: Electronic Arts hat die Rechte an *Wasteland* – und die will der Publisher nicht hergeben.

Doch das Team sieht keinen Grund, alles abzublasen. „EA konnte uns zwar verbieten, ein neues *Wasteland* zu entwickeln, aber nicht ein Postapokalypse-Game", sagt Tim Cain. „Es brauchte nur einen neuen Ansatz." Unter den Ideen: Der Kampf gegen eine „Horde" aus menschenähnlichen Waschbären und Ratten. Ebenso erdachte man ein Szenario, das an den MMO-Shooter *Destiny* erinnert. „Wir überlegten, dass Aliens den Planeten verwüstet hätten", erklärt der Entwickler. „Der Held macht sich aus der letzten verbliebenen Stadt auf, um die Aliens zu vertreiben." Aus beiden Einfällen wird nichts, aber sie enthalten schon die Kernelemente der *Fallout*-Saga: der einsame Held und seine Mission.

Parallelwelt

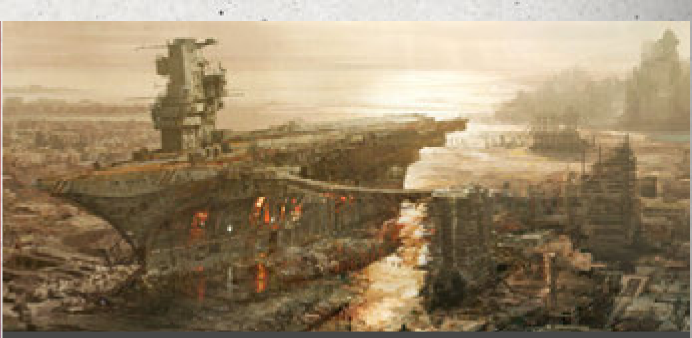
Inspiration für *Fallout* ziehen die Macher aus den *Mad Max*-Filmen, der Kurzgeschichte *Der Junge und sein Hund* (Harlan Ellison), dem Roman *Lobgesang auf Leibowitz* (Walter M. Miller Jr.), dem Rollenspiel *Gamma World* und dem Katastrophenfilm *Der Tag danach*. Der Bunker als Ausgangspunkt? Den will Tim Cain im Traum gesehen haben. „Die Frage war: Warum würde jemand den sicheren Bunker verlassen?", meint Scott Campell. Die Antwort: Im Jahr 2161 fällt in Vault 13 der Chip aus, der die Wasseraufbereitung lenkt. Der Spieler muss als Bunkerbewohner einen Ersatz beschaffen, sonst sterben alle. Rund um diese Idee spinnt das Autorenduo die Idee des großen Krieges von 2077 und eines Mutationsvirus. Aber auch Charaktere, Dialoge, das Ödland und Orte wie The Hub, Shady Sands und Junktown nehmen Gestalt an.

Den Entwicklern geht es vor allem um spielerische Freiheit. „Wir wollten, dass *Fallout* auf so viele Arten wie möglich bezwungen werden kann", denkt Cain zurück. Der Spieler soll sich sowohl durch die brutale Postapokalypse schlachten wie reden können. Ebenso soll er die Folgen seines Tuns spüren. Stigmata und Fraktionen sollen eine Welt mit Erinnerungsvermögen simulieren. Es sind ambitionierte und schwer umsetzbare Konzepte, weshalb schon früh weitere Feature-Ideen über die Klinge springen. Dazu zählt etwa die Möglichkeit, über Wände zu klettern oder jemandem den Stinkefinger zu zeigen.

Für die Macher ist gleichwohl wichtig, dass die *Fallout*-Welt einen ganz eigenen Charme besitzt. Humor und Popkultur-Referenzen sollen die Brutalität und Bedrohlichkeit aufbrechen. Beispiele? Der grinsende Vault-Boy, Kronkorken als Geldersatz und zufällige Entde-

Bevor *Fallout* seinen Namen bekam, hieß es übergangsweise Vault 13. Als mögliche finale Namen standen während der Entwicklung Aftermath, Survivor und Postnuclear Adventure im Raum. Die Entwickler fanden keinen davon richtig gut. Die Lösung hatte Interplay-Gründer Brian Fargo, nachdem er das Spiel über das Wochenende mitgenommen hatte.





Einer derjenigen, dem wir es verdanken, dass *Fallout* heute so illuster und farbenfroh ausschaut, ist der Konzeptzeichner Adam Adamowicz. Er hat unzählige Waffen, Gegenstände und viele fantastische Orte wie Rivet City entworfen und auch den Prolog von *Fallout 4* mitgestaltet. Im Jahre 2012 verstarb er leider an einer Krebserkrankung.

Etwas Besonderes waren vor allem die Zufallsbegegnungen in *Fallout* und *Fallout 2*. Mit Glück – ja, es kommt auf diesen Wert an – stoppt das Spiel bei der Reise über die Übersichtskarte an einem abgestürzten UFO oder einem Shuttle der Sternenflotte aus *Star Trek*.

ckungen wie etwa die blaue Police Box aus der britischen TV-Serie *Doctor Who*. Unterstreichen soll das ein retrofuturistisches 50er-Jahre-Design: Fahrzeuge mit Heckflossen, Technik à la Sci-Fi-Klassiker wie *Alarm im Weltall*. „Als ich das erste Mal damit ankam, da hielten mich alle für bekloppt", sagt Grafiker Leonard Boyarsky. „Aber es verkörperte gut, dass das nicht unsere Welt ist, sondern eine alternative Realität."

Alles gut, alles schlecht

Bis zu 30 Köpfe arbeiten am zeitweise Vault 13 getauften Projekt. Ende 1996 stehen bereits zahlreiche Missionen und Orte. Aber immer wieder lassen Stolpersteine die Entwickler taumeln. „Als [1996, Anm. d. Red.] *Diablo* erschien, stand kurz im Raum, das Runden- in ein Echtzeitkampfsystem umzumodeln", schüttelt Tim Cain den Kopf, „aber das wäre Wahnsinn gewesen." Dazu braucht vieles mehr Zeit als geplant – weshalb immer mehr Inhalte wegfallen. Darunter Orte wie Burrows, wo der Spieler einen intelligenten Waschbären treffen sollte, oder ein Dorf unter einer Glaskuppel nebst den darin untergebrachten Interplay-Studios.

Im Frühjahr 1997 platzt abrupt der *GURPS*-Lizenzdeal mit Steve Jackson Games. Angeblich ist Jackson von der Gewalt und dem brutalen Intro angewidert. Das Team darf das *GURPS*-System nicht länger nutzen – eine Katastrophe. „Ich war überzeugt, dass damit alles aus ist", lacht Tim Cain. Allerdings: Wenn es gelänge, ein eigenes Rollenspielsystem zu entwickeln, könne es weitergehen. Designer Chris Taylor nimmt die Herausforderung an und stampft in nur zwei Wochen ein eigenes Regelwerk aus dem Boden.

Es trägt den Namen SPECIAL *und* funktionierte nicht nur, sondern ist sogar eleganter als *GURPS*. Es bemüht die simplen Grundwerte Stärke, Wahrnehmung, Ausdauer, Charisma, Intelligenz, Beweglichkeit sowie Glück und parallel dazu 18 Fähigkeiten – darunter „Kleine Waffen", „Sprache" und „Arzt". Dazu kommen einzigartige Merkmale – die Traits – wie „Schnellschütze" und „Wilder Kämpfer" und ein Rundensystem mit Aktionspunkten. Ebenso winken in Level-Abstufungen verfügbare Boni, wie etwa „Bessere kritische Treffer". Taylors Kommentar dazu: „Es war Wahnsinn, ich bin da auch heute noch stolz darauf."



Das SPECIAL-System aus *Fallout* gibt es auch in den modernen Umsetzungen noch, es hat jedoch große Änderungen durchgemacht. Teils zum Guten, teils zum Schlechteren. Je nachdem, wie wichtig einem Spieler der Rollenspielkern der Serie ist.

Der Beginn einer Ära

Die letzten fünf Monate vor Release arbeitet das Team an der Belastungsgrenze. Im September 1997 gleitet Fallout dann endlich bei den Gamern ins Laufwerk. Es ist nicht so weitläufig und fehlerfrei, wie es sich Tim Cain wünscht, aber so „gut, wie wir es hinkriegen konnten." Gut genug! Es rüttelt den von Orks und Zauberern dominierten Rollenspielmarkt auf. Denn: Sobald der Spieler das „Krieg, Krieg ist immer gleich"-Intro mit dem „Maayyyyybeee"-Geträllere hinter sich gebracht hat, öffnet sich dem männlichen oder weiblichen Helden eine faszinierende Welt aus Wüste, zerstörten Art-déco-Bauten und Zeltlagern – bewohnt von irren Menschen und brutalen Kreaturen.

Ein Korsett in Form einer Quest-Reihe existiert nicht – wer mag, kann alles ignorieren und das Spiel in 20 Minuten beenden. Auch die in überlappende Areale gegliederten Städte wie The Hub, das aus Schrott errichtete Junktown und das von Ghulen bewohnte Necropolis stehen dem Spieler offen. Das Motto: „Geh hin, wo du magst!" Eingeschränkt wird man alleine durch Ausrüstung und Stärke seines Bunkerbewohners – und einem 150-Tage-Countdown, den die Macher später via Patch entfernen. Wer sich zu weit vorwagt, riskiert eben, von Mutanten verprügelt oder von Banditen niedergestochen zu werden. Auch sonst setzen die Entwickler wenig Grenzen. Selbst als strunzdummer Held, der in Gesprächen nur ein „Nungh" hervorbringt, kann man erfolgreich sein.

In den einzelnen Orten bekommt der Spieler Missionen angeboten. Mal geht es um Laufburschenaufträge, mal soll man eine Bande aufmischen oder ein Mädchen namens Tandi retten. Oder es gilt, den korrupten Kasino-Betreiber Gizmo aufzuhalten. Ob der Spieler die Aufträge ausführt? Das bleibt ihm überlassen. Er darf jederzeit jeden angreifen, gutherzig oder bitterböse sein. Er kann Nichtspielercharaktere in den Multiple-

DAS ECHTE FALLOUT 3 UND ANDERE LEICHEN

Sicherlich ist *Fallout 3* Bethesda gut gelungen und hat die Serie erst so großgemacht, wie sie heute ist. Aber für viele Fans der ersten Stunde ist das wahre *Fallout 3* dennoch ein anderes – nämlich die Fortsetzung, die bei Black Isle einst unter dem Codenamen Van Buren entstand, benannt nach dem US-Präsidenten Martin Van Buren (1837 bis 1841 im Amt). Bereits zuvor gab es einige erfolglose Versuche, ein neues *Fallout* anzutreiben. Aber letztlich war es dem Team gelungen, die Entwicklung gegen die Widerstände der Interplay-Führung durchzusetzen.

In der Geschichte von Van Buren sollte der Spieler einen Gefangenen – wahlweise Mensch, Supermutant oder Ghul – mimen, der bei einem Angriff auf ein Gefängnis entkommen kann. Er schafft es ins Ödland und gerät zwischen die Fronten der Republik Neukalifornien und der Stählernen Bruderschaft. Dabei hätte er den Hoover-Damm, den Grand Canyon und das zerstörte Denver besucht. Im Schlussakt sollte er auf eine orbitale Waffenbasis fliegen. Auf der Station namens BOMB.-001 sollte er verhindern, dass die Welt erneut von Nuklearraketen zerfurcht wird. Allerdings war geplant, dass man nicht alle Sprengköpfe aufhalten kann und bestimmen muss, was die Raketen einäschern.

Van Buren sollte die für *Baldur's Gate 3: The Black Hound* entwickelte Jefferson Engine und dessen „Echtzeitkampf mit Pause"-System nutzen. Da Interplay die Rechte für die *Advanced Dungeons & Dragons*-Lizenz verlor, musste man dieses Vorhaben abbrechen. Als Van Buren mit der Schließung von Black Isle im Dezember 2003 starb, waren bereits viele Schauplätze gestaltet. Mehrere Missionen waren lauffähig und das Rollenspielsystem implementiert. Dieses sollte einige Facetten wie etwa den Talentbaum vereinfachen und eine größere Freiheit bei der Charaktergestaltung erlauben.

Van Buren ist aber nicht das einzige *Fallout*, das nie erschien. Interplay hatte kurzfristig an einem Top-Down-Shooter für die PlayStation gearbeitet. Im Jahr 2000 wurde mit *Fallout Extreme* an einem Ego- und Third-Person-Shooter für Xbox und PlayStation 2 gewerkelt. Auch ein *Fallout Tactics 2* war geplant. Selbst ein *Fallout: Brotherhood of Steel 2* mit dem Untertitel Vagrant Lands war zeitweise in der Mache. Die Entwicklung hatte bereits vor dem Erscheinen des Originals begonnen und sollte Story-Fragmente von Van Buren enthalten. Doch dann wurde das gesamte Team 2004 entlassen.



Im Jahr 2005 waren die Designdokumente für Van Buren ins Netz gelangt. Im Mai 2007 veröffentlichte die Website No Mutants Allowed eine unfertige und ziemlich fehlerhafte Tech-Demo.


Es ist durchaus möglich, dass Van Buren eine zweite Chance bekommt. Denn 2014 hat inXile Entertainment, das von Brian Fargo gegründete *Wasteland 2*-Studio, den Titel Van Buren als Marke registriert.



Einige Konzeptzeichnungen für Van Buren waren richtig spektakulär. Darunter zum Beispiel die Karossen von Caesars Legion, die römischen Pferdewagen nachempfunden sind.


Eine der wichtigsten Orte von Van Buren sollte der Boulder Science Dome sein, eine riesige Forschungsanstalt, wo der Spieler auch auf den „Bösewicht" Presper treffen sollte.

Choice-Dialogen beleidigen. Ein Karma-System hält fest, welcher Ruf dem Helden vorauseilt. Anders als in vielen anderen Rollenspielen macht es in *Fallout* Spaß, gegen die Spielwelt anzufechten – nicht zuletzt dank des ausgefeilten Kampfsystems.

Der Mix aus Runden und Aktionspunkten, die man für Bewegung und Angriffe nutzt, fordern Taktik und Cleverness. Erste Scharmützel gegen RAD-Skorpione und Riesenratten sind noch simpel. Raiders-Banditen, Supermutanten, die gepanzerte Stählerne Bruderschaft oder auch die legendären Todeskrallen fordern dem Spieler mehr ab. Hier muss man planen, die größte Bedrohung ausmachen – oder auch mal wegrennen, wenn einen der sichere Tod erwartet. Raffiniert: Man darf mit Pistole und Messer auf einzelne Körperteile wie Augen oder Arme zielen – was den Gegner verkrüppeln und langsamer machen kann.

Party-Mitglieder wie Katja und Tycho sind leider kaum hilfreich. Gern verletzen sie aus Versehen den Helden. Steuern lassen sie sich nicht, lediglich rudimentäre Taktiken darf man vorgeben. Einzig Dogmeat, ein treuer Hund, kann mit seinen Bissen etwas reißen. So oder so: Die Entwickler haben es geschafft, den Kämpfen echte Wucht zu verleihen. Markige Schussgeräusche und kernige Sounds untermalen akustisch, was Pixel nur andeuten. Gegner werden durch Schüsse zerfetzt, kritische Treffer reißen Arme und Schultern in Stücke. Aber nicht in Deutschland – hier sind die grausamen Tode entfernt. Ebenso wie Kinder, die das Ödland bewohnen.

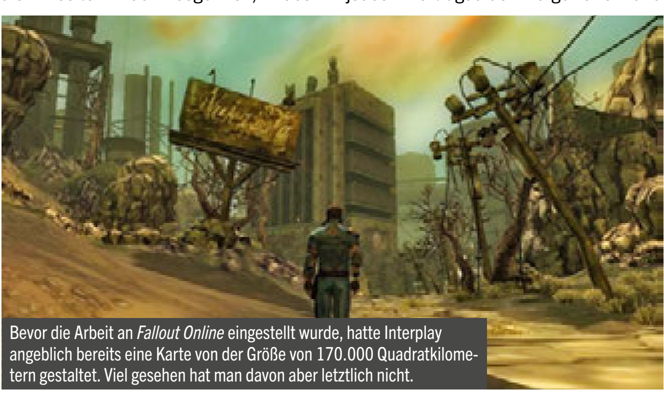
Die Kämpfe sorgen für Kronkorken und neue Ausrüstung. Anfangs ist man froh, endlich die erste Leder- und dann eine Metallrüstung zu ergattern oder ein Jagdgewehr. Jedenfalls bis man es mit Typen in Kampfrüstungen oder mit Supermutanten zu tun bekommt. Aber es geht auch ohne Blut und Gemet-


Ein Alleinstellungsmerkmal für *Fallout* waren seinerzeit die Talking Heads: Nichtspielercharaktere, die man in Gesprächen als animierte Figur mit Stimmausgabe darstellte – wie etwa den Supermutanten Harry. Die Figuren wurden zunächst in Lehm modelliert und anschließend mit der Software Light Wave Digital nachgebaut.

DAS FALLOUT-MMORPG

Wenn eine fiktive Welt für ein Online-Rollenspiel prädestiniert ist, dann doch wohl die von *Fallout*! Das dachte sich auch Interplay und behielt sich beim Verkauf der Lizenz an Bethesda das Recht vor, das Universum für ein *Fallout Online* zurück zu lizenzieren. Tatsächlich haben die Arbeiten 2007 begonnen, wobei Interplay vom bulgarischen Entwickler Masthead unterstützt wurde. Die Spieler sollten zwischen Menschen und Mutanten als Fraktion wählen, eine Siedlung aufbauen, Kämpfe führen und NPCs für ihre Kolonie rekrutieren.

Im Jahr 2009 hat Bethesda Interplay jedoch Vertragsbruch vorgeworfen und einen Rechtsstreit losgetreten – angeblich wären Vorgaben der Lizenzvereinbarungen nicht eingehalten worden. Der Streit endete drei Jahre später damit, dass Bethesda für zwei Millionen Dollar die Lizenz für *Fallout Online* zurückkaufte. Ende 2012 war die Entwicklung bei Interplay offiziell gestoppt worden. Stattdessen wurde bei den wieder gegründeten Black Isle Studios das Project V13 angeschoben – das mehr oder minder das gleiche Spiel war. Eine kurz darauf gestartete Crowdfunding-Kampagne brachte allerdings nur wenige Tausend Dollar ein. Seitdem war nichts mehr von Project V13 oder den Black Isle Studios zu hören.


Bevor die Arbeit an *Fallout Online* eingestellt wurde, hatte Interplay angeblich bereits eine Karte von der Größe von 170.000 Quadratkilometern gestaltet. Viel gesehen hat man davon aber letztlich nicht.


Fallout Online sollte um das einstige San Diego angesiedelt sein, das den Namen Dayglow getragen hätte. Weitere Orte wären die Stadt Trumbull, die Siedlung Stock Town und die Minengemeinde Menkey Butte gewesen.

zel – fast jedenfalls. Gegner lassen sich umschleichen. Geld lässt sich stehlen. Intelligente Charaktere können Konflikte vielfach im Gespräch lösen. Selbst der Meister, der große Feind im Spiel, lässt sich davon überzeugen, dass sein Plan doof ist.

Nicht zuletzt fasziniert an *Fallout* aber die detailverliebte Welt. Der erste Ort, den der Spieler erreicht, ist Shady Sands, wo er den Bauern die Dreifelderwirtschaft erklärt und von ihren Ambitionen erfährt, eine neue Gesellschaft aufzubauen. Charaktere zeigen sich nicht nur als Auftraggeber, sondern sind Personen mit einer Historie. Viele gehen nachts nach Hause, schließen ihre Geschäfte. In Gesprächen, durch Aufzeichnungen und anhand von Holodisks erfährt man vom „Großen Krieg“, dem Kult der Apokalypse und dass der Bunkerbewohner nicht der erste ist, der vom Vault-13-Aufseher ins Ödland geschickt wurde. Mit jedem Informationshäppchen vervollständigt sich das große Mosaik eines schrägen Universums.

Zudem reibt einem *Fallout* früher oder später das eigene Tun unter die Nase. Die vom Spieler getroffenen Entscheidungen schlagen sich in mehr oder minder guten und bösen Enden nieder, welche die ganz persönliche Reise durch das Ödland nachzeichnen. Sie berichten vom Aufstieg oder Fall von Shady Sands, den Massenmord an unschuldigen Ghulen, dem Exodus der Supermutanten oder der Transformation der Stählernen Bruderschaft zu einem imperialistischen Techno-Kult. Das hat man so noch nicht gesehen!

Dem Stamm entsprungen

Entgegen den Erwartungen wird Fallout ein Erfolg, wenn auch kein Verkaufsschlager wie *Diablo* oder die langjährige *Ultima*-Serie. Aber Kritiker und Spieler loben den Mut und die kreativen Einfälle. Grund genug für einen Nachfolger. „Der sollte vor allem eines leisten“, sagt Tim Cain, „nämlich das besser zu machen, was wir im ersten Teil verbockt haben.“ Zu dieser Zeit ist das *Fallout*-Team schon offiziell in die von Interplay gegründeten Black Isle Studios integriert. Die Arbeit beginnt nach einem verdienten Urlaub und soll nur ein Jahr dauern.

Die Entwickler nutzten daher die nahezu unveränderte Original-Engine, recyceln Kernmechaniken und Grafiken. Neuerungen? Mehr Waffen, mehr Gegner, höhere Levelgrenzen, zahlreiche Komfortfunktionen. Begleitern kann man „Dos and Don'ts“ vorgeben. Ein Auto – das nur symbolisch herumsteht – taugt, um schneller über die Übersichtskarte zu kommen. Tim Cain und Leonard Boyarsky sind bei all dem nur noch am Rande beteiligt: Sie gründen im Verlauf der Entwicklung ihr eigenes Studio namens Troika. *Fallout 2* erscheint dennoch pünktlich im September 1998 und schafft es, den Erstling zu übertrumpfen.

Die Handlung setzt 80 Jahre nach Fallout und weiter im Norden der US-Westküste an. Der Held ist diesmal der Enkel des Bunkerbewohners, der ein Dörfchen namens Arroyo gründete. Dessen Bewohner leben auf Stammesniveau und durchleiden gerade eine Dürre. Man entsendet euch als das „ausgewählte Wesen“, um das sogenannte Garten-Eden-Erstellungskit zu finden – kurz GEEK. Dieses Gerät soll verseuchte Erde wieder fruchtbar machen. Das Abenteuer führt in eine Welt, die der Spieler eigenhändig im ersten Teil stark geprägt hat.

Im Ödland hat sich seit *Fallout* einiges getan. Aus Shady Sands erwuchs die mächtige Republik Neukalifornien – regiert von der inzwischen gealterten Tandi. Um den Bunker 8 herum entstand eine saubere Hightech-Stadt. Die schrägen Typen von der Stählernen Bruderschaft spielen sich als Moralmilitär auf. Aber ebenso ist da noch die Enklave, welche die durchgeknallten Überreste der US-Regierung repräsentiert und von der Poseidon-Bohrinsel aus das Festland terrorisiert.

Und sonst? *Fallout 2* baut die Stärken des Vorgängers aus – den


Was liegt näher als ein Hund als Begleiter durch die Postapokalypse? Die Idee dazu geht auf die Romanreihe *Der Junge und sein Hund* zurück – und auf ein Plakat des ersten *Mad Max*-Films. Dogmeat hatte seinen ersten Auftritt in *Fallout 1*. Seitdem ist ein Hund mit diesem Namen in jedem Hauptteil der Serie vertreten.


Die ersten Spielminuten von *Fallout* sind echt öde, denn da metzelt man sich lediglich durch mickrige Ratten in einer dunklen Höhle. Aber die Welt, die sich danach auftut, fasziniert mit schrägen Charakteren, coolen Kulissen und fantastischen Geschichten.

FÜR FALLOUT-RETRO-FANS: FAST WIE IN DEN 90ERN

Viele Fans, die die *Fallout*-Serie von Anfang an begleiten, können sich durchaus für die moderne Interpretation des postapokalyptischen Universums erwärmen. Aber ebenso sehnen sich nicht wenige nach dem nostalgischen Spielerlebnis der *Fallout*-Reihe im Stil der 90er-Jahre zurück. Also: Iso-Perspektive, Rundentaktik und feine Pixel. Einige Projekte machen dies möglich, denn sowohl engagierte Fans als auch professionelle Spielemacher haben die gleiche Sehnsucht.

UNDERRAIL



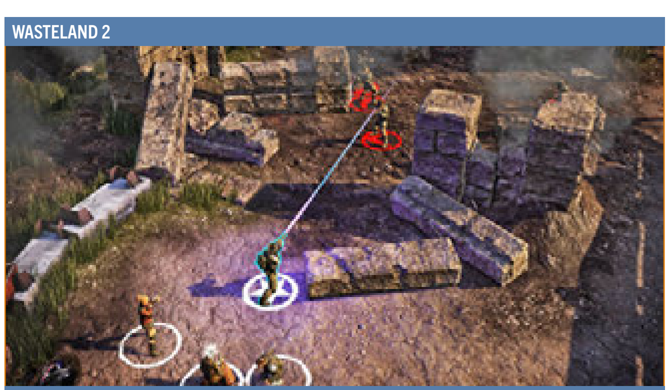
Mit *Underrail* hat der Indie-Entwickler Stygian Software ein Rollenspiel im Geiste von *Fallout* entwickelt und dafür sowohl den Look als auch das Kampfsystem adaptiert. Auch das Regelsystem ist stark von SPECIAL inspiriert. Die Story? Nach einer Katastrophe, die weitgehend im Unklaren bleibt, flüchtete sich die Menschheit unter Tage und haust in U-Bahn-Schächten und Bunkeranlagen. Hat hier jemand *Metro 2033* gesagt? Dort bleibt es natürlich nicht friedlich, sondern Banditen und Kulte liefern sich blutige Auseinandersetzungen.

FONLINE: ASHES OF PHOENIX / FONLINE: RELOADED



Nachdem aus einem echten *Fallout Online* bisher nichts geworden ist, haben Fans mit *Fonline* ein eigenes *Fallout*-MMORPG entwickelt. Das nutzt die Grafiken der Originalspiele und damit eine Iso-Perspektive. In der Umgebung von Phoenix können Spieler in dem komplett kostenfreien Spiel online Kämpfe ausfechten. Im von einem separaten Team entwickelten *Fonline: Reloaded*, das die gleiche Grundidee verfolgt, geht es hingegen mehr darum, eine persistente Welt zu gestalten, Ressourcen zu ernten, Siedlungen zu bauen und Aufträge zu erfüllen.

WASTELAND 2



Es ist selbstverständlich, dass *Wasteland 2* auf diese Liste gehört. Schließlich ist es der Nachfolger des geistigen Vaters von *Fallout*. Lange hatte Brian Fargo gekämpft, um das Spiel zu realisieren – und um Electronic Arts die Rechte abzuluchsen. In *Wasteland 2* macht sich eine Gruppe Desert Ranger auf, um den Tod eines Kameraden und ein mysteriöses Funksignal zu untersuchen, wodurch sich eine große Bedrohung offenbart. Mit Iso-Perspektive und einem von *Fallout Tactics* inspirierten Kampfsystem ist *Wasteland 2* ein echtes Nostalgiefest.

ARCANUM: VON DAMPFMASCHINEN UND MAGIE



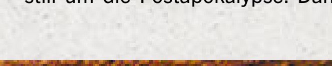
Arcanum ist sicher kein Meisterwerk und hat einige ziemliche grobe Fehler. Aber es verkörpert viele der Tugenden, die das ursprüngliche *Fallout* ausmachen. Das kommt nicht von ungefähr, stehen doch Tim Cain und sein Studio Troika dahinter. Postapokalypse gibt's hier aber nicht, sondern eine Fantasy-Welt, in der Technik und Magie aufeinandertreffen. Als Überlebender eines Zeppelinabsturzes muss der Spieler herausfinden, wer ihn beinahe umgebracht hat. Dabei erwarten euch wahlweise Runden- oder Echtzeitkämpfe, viele Dialoge und ein durchaus faszinierendes Universum.

Humor und die kleinen Geschichten. In der Glücksspielmetropole New Reno kann der Held eine Karriere als Pornostar anstreben. Im Dörfchen Modoc hetzt er zwei Greise im Streit um eine Uhr aufeinander. Er kann ein Klo sprengen und ein irritierend gut gesichertes „Huhn" befreien. Dabei adressiert das Spiel auch erwachsene Themen und nutzt die dystopische Kulisse für Gesellschaftskritik. Die Menschen etwa sind brutal und rassistisch, wohingegen die hässlichen Ghule friedfertig leben wollen.

Nuklearer Winter

Nach *Fallout 2* wird es zunächst still um die Postapokalypse. Dann erscheint 2001 überraschend *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*. Das ist ein Spin-off, fokussiert auf den von Fans geschätzten Rundenkampf und um Aspekte wie ein kontrollierbares Team und einen Mehrspielerpart erweitert. Es setzt im Jahr 2197 an und erzählt die vom Rest der Serie losgelöste Geschichte nach der Suche von Bunker 0. Das vom australischen Studio Micro Forté entwickelte Spiel sieht schick aus, findet einige Fans, ist aber eher ein Flop.

Im Jahr 2001 übernimmt der französische Publisher Titus Software einen Großteil von Interplay. Der verhindert zunächst Anläufe für ein weiteres *Fallout*. Nur mit Mühe gelingt es Chris Avellone,





In *Fallout: New Vegas* finden sich 100-Dollar-Scheine der Republik Neukalifornien. Darauf zu sehen ist Tandi. Sie hat der Spieler einst in *Fallout* als junge Frau in Shady Sands kennengelernt und vor einer Raiders-Bande gerettet.



In *Fallout 2* ist sie 80 Jahre älter und die Anführerin von Bunkerstadt und der Republik Neukalifornien.



Bei der Entwicklung von *Fallout 3* hatten die Entwickler große Ambitionen und schossen etwas über das Ziel hinaus. Denn rund die Hälfte des Stadtgebiets von Washington, das gestaltet worden war, wurde letztlich herausgeschnitten, da es sich „zu groß“ anfühlte.



Die blutigen Tode, die in den 2D-*Fallout*-Spielen comichaft und witzig wirkten, gab es in *Fallout 3* nun in 3D-Pracht zu sehen. Das sah dann aber nicht mehr so appetitlich und albern, sondern stellenweise recht grenzwertig aus. Bis Ende Februar 2016 war die unzensierte Fassung in Deutschland daher auf dem Index.

die Entwicklung von *Fallout 3* anzukurbeln: Van Buren (mehr dazu im Kasten „Das echte *Fallout 3* und andere Leichen“). Aber dann löst Hervé Caen Brian Fargo als Chef ab und will sich auf Konsolentitel konzentrieren. Entwickler wie Feargus Urquhart und Chris Avellone gehen daraufhin und gründen das Studio Obsidian Entertainment. Im Dezember 2003 wird die Restebelegschaft gefeuert – und Van Buren begraben. Stattdessen erscheint 2004 der dröge Shooter *Fallout: Brotherhood of Steel*.

Noch im gleichen Jahr meldet Interplay Insolvenz an. Zwar besteht die Firma weiter, aber es gibt weder das Geld noch die Mitarbeiter, um neue Games zu entwickeln. Die Zukunft von *Fallout*? Ungewiss. Mühsam wird nach Investoren gefahndet. Im April 2007 kommt es dann schließlich zu einem Geschäft, das viele wie ein Blitzschlag trifft. *The Elder Scrolls*-Publisher und -Entwickler Bethesda kauft die Rechte an *Fallout* für 5,75 Millionen US-Dollar, aber belässt Interplay unter Vorbehalt die Möglichkeit, ein *Fallout*-MMORPG zu entwickeln (siehe Kasten „Das *Fallout*-MMORPG“).

Ein neues Kapitel

Nachdem Bethesda die *Fallout*-Marke in der Tasche hat, passiert zunächst … nichts. „Das mag vielleicht so gewirkt haben“, sagt Todd Howard, Produzent bei Bethesda. „Aber: Viele von uns lieben *Fallout* seit jeher. Wir konnten es kaum erwarten.“ Tatsächlich hat der Entwickler bereits seit Jahren ein Auge auf die Marke geworfen und gegrübelt, wie ein *Fallout* von Bethesda ausschauen könnte. Schnell ist das Team zusammen und eruiert, was sich verwirklichen lässt. „Wir wollten, dass es dem Geist der Serie entspricht“, sagt Howard, „aber ebenso sollte es ein Spiel sein, das in der Tradition von Bethesda steht.“

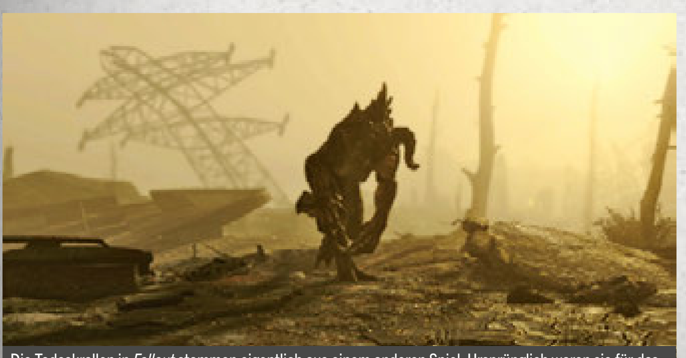
Es ist ein wagemutiger Balanceakt, den das 80-köpfige Team wagt: Denn *Fallout 3* soll eine zusammenhängende 3D-Open-World mit Echtzeitgefechten, epischer Story und Humor verbinden. „Wir wussten, dass wir auf dem Weg wohl vieles von unserem Design-Dokument wegwerfen müssen“, lacht Howard. Richtig sicher ist sich die Truppe nur bei der Kulisse. „Wir dachten: Warum nicht hier bei uns … in Washington?“, scherzt Howard. „Wer könnte Washington besser in Schutt und Asche legen als wir?“ Denn Bethesda liegt in Rockville, nur 20 Kilometer von der US-Hauptstadt entfernt.

Die Reaktion der Fans auf die Pläne ist zwiespältig. Viele wünschen sich einen klassischen Ansatz mit Draufsicht statt ein „*Oblivion* mit Knarren“. Als *Fallout 3* dann 2008 erscheint, gelingt es allerdings, viele Kritiker zu besänftigen. Trotz der Wandlung steht der Neuling zu vielen Tugenden der Reihe – und ergänzt sie um interessante Facetten. *Fallout 3* bietet eine erforschenswerte und tote Welt, die gekonnt Gewalt und Witz verknüpft. Zu Anfang durchlebt der Spieler Abschnitte seiner Kindheit und legt dabei die Werte für seinen Charakter fest, bevor er aus dem Bunker 101 hinaus ins Ödland flüchtet.

Die Suche nach dem vermissten Vater treibt ihn in einen Konflikt zwischen der Stählernen Bruderschaft und der Enklave, wobei die Reise durch das Ödland, die bizarren Quests und das Austesten der Neuerungen in Erinnerung bleiben. Zum Beispiel die Entdeckung, welches dunkle Geheimnis die Wilsons aus Andale haben oder die Möglichkeit, sich in der Stadt Megaton ein Häuschen zu erarbeiten. Mit dem Zeitlupen-Taktier-Modus VATS hat Bethesda dazu einen holprigen, aber funktionellen Ersatz für die Rundenkämpfe erdacht, der mit blutigen Szenen belohnt.

Aber nicht alles ist toll: Grafisch bietet *Fallout 3* unteres Mittelmaß, die Dialoge enttäuschen Fans und vor allem fehlt die Freiheit. Nicht länger kann man jeden bedrohen, anpöbeln oder angreifen. Moralische Entscheidungen sind drastisch reduziert. Im Ort Oasis trifft man auf den aus *Fallout* bekannten Ghul Harold, der nun zu einem Baum mutiert ist. Er will, dass man ihn tötet. Ja, nein? Das liegt beim Spieler. Ebenso gibt's die Möglichkeit, die Stadt Megaton zu sprengen, die um einen Bombenblindgänger herum gegründet wurde. Diese Entscheidungen sind einschneidend, klar – aber es wäre mehr machbar gewesen.

Fallout 3 ist zwar gelungen, erhält aber auch negative Kritik. Einigen Spieler stößt das gewollt triste und depressive Graubraun und Grün des Ödlands auf. Die Brutalität, die in den 2D-Vorgängern comicartig wirkte, kommt nun im ersten 3D-*Fallout* bisweilen widerwärtig und überzogen daher – und wurde in Deutschland entschärft. Aber: *Fallout 3* gilt als großer Erfolg – auch bei den Kritikern. Mehrere Erweiterungen wie *The Pitt* und *Mothership Zeta* gestalten die Welt weiter aus und trauen sich auch, über die Stränge zu schlagen.



Die Todeskrallen in *Fallout* stammen eigentlich aus einem anderen Spiel. Ursprünglich waren sie für das parallel entwickelte *Planescape: Torment* modelliert worden. Als sie es dort nicht ins Spiel schafften, schnappte sich das *Fallout*-Team das Monster – das behauptet zumindest Grafiker Scott Campbell.

Vegas, Baby!

Nach *Fallout 3* steht bei Bethesda zunächst das neue *The Elder Scrolls* auf dem Plan: *Skyrim*. Dennoch sollen die Postapokalyptiker nicht hungern. Bethesda beauftragt ein Studio, ein *Fallout 3*-Spin-off zu entwickeln. Aber nicht irgendein Studio, sondern Obsidian Entertainment übernimmt die Aufgabe. Das Team, das einst von Ex-Black-Isle-Entwicklern aufgezogen wurde, hatte bis dahin schon *Neverwinter Nights 2* und *Alpha Protocol* verwirklicht. „Ich war ziemlich froh“, sagt *Fallout*- und *Fallout 2*-Co-Macher Chris Avellone. „Es war fast, als hätte ich mein Paar Lieblingsschuhe wiedergefunden.“

Allerdings haben die Entwickler nicht viel Zeit für die Produktion der *Fallout*-Episode, die eine Geschichte an der bekannten Westküste bei Las Vegas erzählen soll. Man schlüpft in die Rolle eines Mojave-Express-Kuriers, der tot geglaubt in einem Grab landet. Ein Arzt aus dem Dörfchen Goodsprings jedoch rettet den Helden. Der macht sich nun auf, diejenigen, die ihn töten wollten, sowie das Paket, das er ausliefern sollte, zu finden. Dadurch gerät der Spieler unwissentlich in eine Schlacht um den Hoover-Damm.

Viele Ideen und Orte in *Fallout: New Vegas* entnehmen die Entwickler dem gescheiterten Van-Buren-Projekt, darunter etwa



Eigentlich sollte der Spieler die Welt, die unterging, nie zu Gesicht bekommen. Tim Cain wollte all das der Fantasie der Spieler überlassen. Daher bekamen wir erst in *Fallout 4* zu Gesicht, wie die scheinbar idyllische Vorkriegskulisse aussah.

die Fraktion Caesars Legion, den Staudamm und das Kredo, dass keine der Gruppen wirklich gut oder böse ist. Außerdem reanimiert man das Reputationssystem des Originals ebenso wie die Option, Vertrauenspunkte bei Fraktionen zu verdienen. In nur 18 Monaten stellt Obsidian das Spiel fertig, das fast ein Drittel mehr Dialoge als *Fallout 3* enthält. Außerdem haben die Macher die Grafik-Engine aufgebohrt, dem Ödland einen blauen Himmel und der Umgebung mehr Farbe spendiert. Für nicht wenige Spieler ist *New Vegas* das bis dahin vielleicht beste Fallout.

Nummer 4 lebt

Nachdem Bethesda 2011 mit *The Elder Scrolls 5: Skyrim* erneut einen Erfolg feiert, macht sich das Team wieder selbst an *Fallout*. Wobei: Einige wenige – wie der Grafiker Istvan Pely – beginnen bereits 2009 mit Vorarbeiten an Charaktermodellen und Objekten für die Kulissen. Obwohl zu diesem Zeitpunkt weder eine Story feststeht noch die Umgebung, in der das neue Postapokalypse-Abenteuer stattfinden soll. Lediglich, dass *Fallout 4* auf die Creation Engine von *Skyrim* aufbaut, gilt als gesetzt. Das ermöglicht es dem Studio, mit einem frischen Blick auf *Fallout 3* zurückzuschauen – und zu sehen, was besser und anders werden muss.

„Wow, okay, wir hatten es echt mit den Brauntönen", scherzt der leitende Entwickler Todd Howard. Der Nachfolger soll farbenfroher und einladender werden – mehr noch als *New Vegas*. Auch, da es eine „andere Ära" sei, die nun anbrechen werde. Es gehe weniger um die Zerstörung und Melancholie, sondern um die Menschen, die ihre Umgebung wieder aufbauen. Welche das sein wird, das entscheidet sich angeblich bei einem Plausch zwischen Tür und Angel. Mehrere bekannte Städte stehen zur Wahl. Aber letztlich habe „Boston den richtigen Mix aus Geschichte und Hightech gehabt", erinnert sich Howard.

Erst nach dieser Entscheidung beginnt die eigentliche Entwicklung. Denn die Welt von *Fallout 4* soll nicht auf einer Story aufsetzen, sondern umgekehrt. Das digitale Boston bietet dafür viele markante Orte, darunter das im Fenway Park Stadion errichtete Diamond City, Concord mit seinen Kolonialbauten oder Cambridge mit den Überresten des – von der Bostoner Universität MIT inspirierten – Commonwealth Institute of Technology.

Um diese detaillierte Welt herum zurren die Autoren und Designer Handlungsstränge und Quests fest. „Nutze die Kulisse, um zu erzählen", sagt Story-Autor Emil Pagliarulo. „Damit gestaltest du das Erleben auch um die Freiheit des Spielers herum."

Tatsächlich ist die Story von *Fallout 4* mit prägenden Momenten versehen. Der Spieler selbst durchlebt, wie die Bomben fallen, sprintet durch eine Vorstadt und schafft es mit der Familie in Bunker Vault 111, wo man sie in Kryostase versetzt. Er erwacht aus der Starre, sieht, wie sein Sohn geraubt und sein Partner erschossen wird – und muss 210 Jahre nach dem Krieg als „Letzter Überlebender" sein Kind finden. Daraus entspinnt sich eine Odyssee durch das Ödland, wobei man miterlebt, wie die Stählerne Bruderschaft im Commonwealth einfällt und entschlüsselt, was es mit den Synths – den Roboter-Menschen – auf sich hat.

Fallout 4 bietet endlich wieder ein Mehr an Freiheit und Möglichkeiten. Es hat Folgen, sich der Miliz der Minutemen, der Stählernen Bruderschaft, der Railroad oder dem Institut anzuschließen. Dogmeat wird offen als treuer Begleiter und Spürnase angeboten. Rüstungen und Waffen lassen sich verbessern. Wer will, kann aber auch Tage damit vertrödeln, eine eigene Siedlung mit Gebäuden, Verteidigungssystemen und Deko hochzuziehen. Im Gegenzug ist die Charaktergestaltung leider eingedampft und vieles simplifiziert. Die Postapokalypse ist hier mehr Spielplatz als je zuvor – vor allem durch Erweiterungen wie den Vault-Tec Workshop.

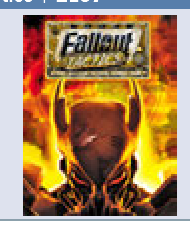
Sicher, das *Fallout* von heute ist nicht mehr das *Fallout* der 1990er. Ist es besser? Schlechter? Nein, es ist anders. Die Rollenspielserie hat neue Wege eingeschlagen, aber ihren Geist bewahrt. Ebenso haben sich unzählige Spielemacher von der Atmosphäre, den Mechaniken und dem Stil inspirieren lassen, etwa Gearbox mit *Borderlands* oder id Software mit *Rage*. Hartnäckige Fans hegen und pflegen zudem die 2D-Originale mit Hingabe und einem Strom an Modifikationen – oder versuchen die Klassiker mit neuen Spielen aufleben zu lassen. Ohne *Fallout* wäre die Spielewelt viel ärmer. Gut zu wissen, dass die Serie immer noch eine strahlende Zukunft hat.

WANN UND IN WELCHER REIHENFOLGE SPIELEN EIGENTLICH DIE FALLOUT-GAMES?

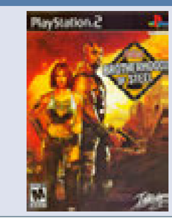
Fallout | 2161



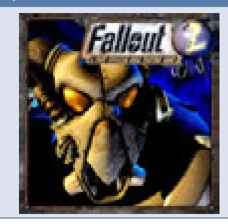
Fallout Tactics | 2197



Fallout: Brotherhood of Steel | 2208



Fallout 2 | 2241



Fallout 3 | 2277



Fallout: New Vegas | 2281



Fallout 4 | 2287



Nur eine Millisekunde?

Im Datenblatt eines Monitors steht nur ein Wert für die Reaktionszeit. Aber diese Angabe ist wenig aussagekräftig, denn Monitore haben mehrere Reaktionszeiten.

Von: Manuel Christa

Über eine halbe Millisekunde Reaktionszeit soll ein neuer Monitor verfügen – so tönte erst im Sommer eine Pressemeldung. Damit müsste das Gerät ja doppelt so schnell reagieren wie die lahmen Karren von Gaming-Monitoren, die nur eine Millisekunde schnell sind. Das jedenfalls möchte uns das Marketing der Monitorhersteller weismachen. Denn nur mit diesen pfeilschnell bildwechselnden Displays sind schlierenfreie Bewegungen in rasanten Multiplayer-Shootern möglich und es kommt schließlich aufs Tausendstel einer Sekunde an, damit man eher schießen kann als der Gegner.

Wenn überhaupt, dann stimmt nur Ersteres. Denn der Mensch selbst ist leider das lahmste Glied in dieser Kette der Verursacher der Signalverzögerung. Seine Reaktionszeit liegt in etwa bei 150 bis 250 Millisekunden – gut das Zehnfache des Anteils der Technik, also etwa Tasteneingabe, Bildberechnung durch die Grafikkarte und Bildausgabe auf dem Monitor. Mit dem Input Lag wird in der Regel der Technikanteil der Signalverzögerung beschrieben. „Meist“ deshalb, weil es für den Input Lag keinerlei Norm oder sonstige feste Definition gibt – ganz im Gegenteil



Bild

zur Reaktionszeit (des Monitors). Bei unseren Monitortests meinen wir mit dem Input Lag die Signalverzögerung zwischen dem fertig berechneten Bild und der Darstellung auf dem Monitor. Wir messen diesen mit einer einfachen Fertiglösung des englischen Ingenieurs Leo Bodnar am HDMI-Eingang des Monitors.

INPUT LAG IST NICHT REAKTIONSZEIT

Mit der Reaktionszeit ist lediglich die Zeit gemeint, die das Display für einen Bildwechsel braucht – oder genauer gesagt, die ein Pixel für einen Farbwechsel benötigt – oder am genausten gesagt: die ein Flüssigkristall braucht, sich zu drehen. In unserer Messung ist sie Teil des Monitor-Input-Lags. Beide Begriffe werden oft miteinander verwechselt oder gleichgesetzt, da es sich beide Male um Signalverzögerungen handelt. Der Input Lag ist aber vielmehr die gesamte Verzögerung des Geräts, während die Reaktionszeit nur die des Bildwechsels am Panel ist.

Der Input Lag sagt aus, ob ein Gerät grundsätzlich spieletauglich ist. Er unterscheidet sich deutlich etwa zwischen PC-Monitoren und Fernsehgeräten, wobei beide technisch recht ähnliche Flüssigkristall-Bildschirme sind. Am TV, wo in der Regel ein Videosignal flimmert, ist die Signalverzögerung von einigen Millisekunden irrelevant, weswegen sie dort für diverse Bildoptimierungen geopfert wird. Bei einem Monitor kann es schon lästig werden, wenn sich etwa der Cursor spürbar später bewegt als die Maus. Bei Spielen wäre das nicht nur lästig, sondern ein Ausschlusskriterium. Als Spielbarkeitsgrenze für das Input Lag von Displays werden oft um die 30 Millisekunden genannt. Fast alle Monitore, auch günstige, liegen in der Regel weit darunter, viele Fernseher eher weit darüber. Da aber auch hier die Spiele-

PRÄZISE MESSUNG MIT DEM OSZILLOSKOP

Die Reaktionszeit macht einen großen Teil des Input Lags eines Monitors aus. Außerdem ist sie für Schlieren bei Bewegungen verantwortlich. Je geringer sie ist, umso schärfer sind Bewegungen am Bildschirm.



Wie wir messen

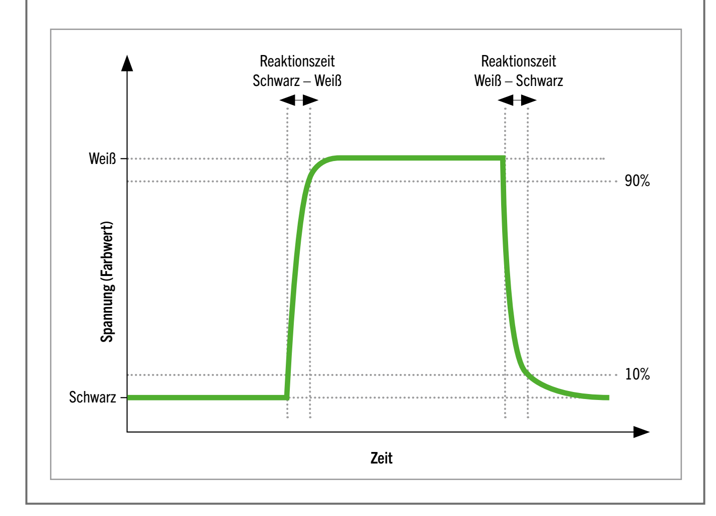
PC Games misst von Weiß über drei Graustufen bis Schwarz alle 20 Kombinationen durch. Dafür blinkt ein animiertes Gif mit der Farbkombination am Testmonitor. Dieser ist auf der Overdrive-Stufe mit bester Darstellung eingestellt – meist ist das eine mittlere. Eine Fotodiode übersetzt Lichtsignale in Spannungsniveaus, die das Oszilloskop aufzeichnet. Die Software zeichnet das Signal auf und misst die Verzögerung, bis das neue Farbniveau erreicht ist. Aus den 20 gemessenen Werten erheben wir den Durchschnitt, der als altbekannter Benchmark-Balken dargestellt wird.

Beim USB-Oszilloskop handelt es sich um ein Voltcraft DSO-1052 mit einer Auflösung von 8 Bit und 50 MHz Bandbreite. Der Messkopf ist eine Individuallösung von Dr. Michael Becker von der Firma Display Messtechnik GmbH, die uns dankenswerterweise zur Verfügung gestellt wurde. Es handelt sich um eine Fotodiode mit Verstärkerschaltung und wurde zur Reaktionszeitmessung entwickelt.

WAS IST DIE REAKTIONSZEIT?

Es dauert einige Millisekunden, bis sich die Flüssigkristalle drehen und der Pixel dadurch eine neue Farbe annehmen kann. Je länger die Reaktionszeit, desto stärker schlieren Bewegungen am Bildschirm.

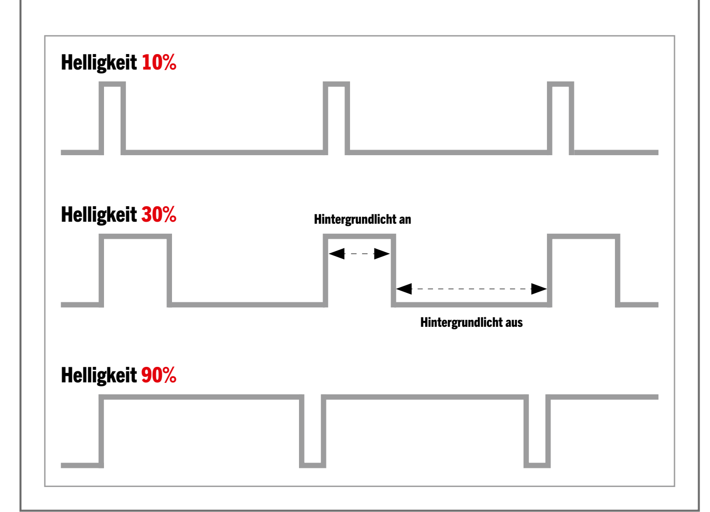
In der Technologie wird die Dauer des Bildwechsels eines LCDs „Bildaufbauzeit" genannt. Gebräuchlich ist auch etwa „Schaltzeit", es hat sich aber „Reaktionszeit" durchgesetzt, wohl wegen der Übersetzung aus dem englischen „response time". Gemäß ISO-Norm wird sie zwischen 10 und 90 % des Farbwechsels gemessen. Dadurch können präzise Schnittpunkte mit den Flanken ermittelt werden, die sich an zwei Stellen der Waagrechten nur asymptotisch nähern. Da unser Oszilloskop diese Messung vornimmt, kommt es deswegen auch nicht zu Messungenauigkeiten.



MIT FLACKERN GÜNSTIG DIMMEN

Mit sogenannter Pulsweitenmodulation regulieren ältere Monitore die Helligkeit.

Während aktuelle Monitore mittlerweile „flicker free" sind, also einfach gedimmt werden, benutzen ältere Modelle noch die günstigere Pulsweitenmodulation (PWM). Je nach Helligkeitsstufe sind die Phasen zwischen leuchtendem und ausgeschaltetem Hintergrundlicht unterschiedlich lang. Mit niedriger Frequenz kann das bei empfindlichen Menschen für Kopfweh sorgen, daher wird die PWM nur noch selten verwendet.



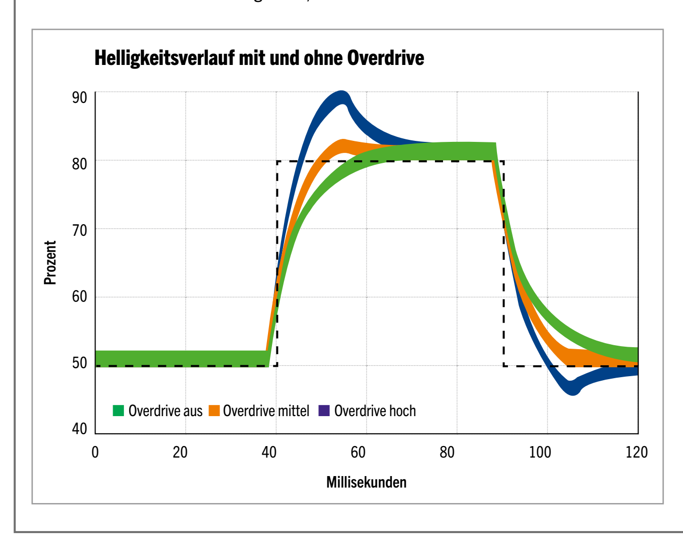
OVERDRIVE: KRISTALLBESCHLEUNIGER VERKÜRZT DIE REAKTIONSZEIT

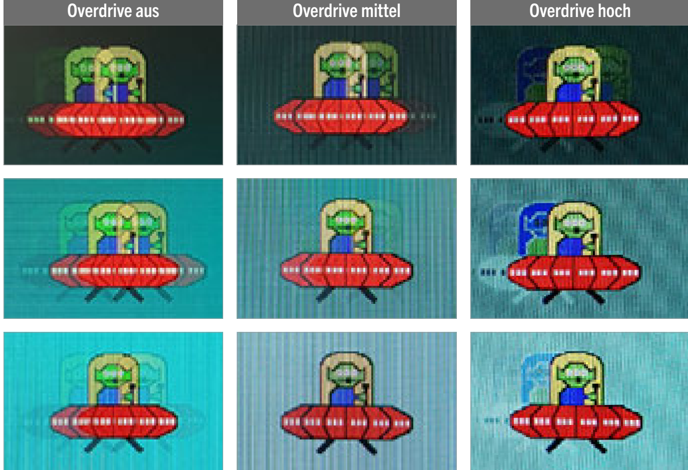
Ein mittleres Niveau ist meistens der beste Kompromiss mit wenig Schlieren und Schatten gleichermaßen.

Die Overdrive-Funktion erhöht die Spannung beim Farbwechsel, damit sich die Flüssigkristalle schneller drehen und die Reaktionszeit auf diese Art und Weise kürzer wird. Je nach Spannung aber schießen sie über das Ziel hinaus, der Pixel flackert also kurz, und das heller, als er soll. Statt Schlieren treten bei Bewegungen nun helle Schatten an Kanten auf, was als sogenannter Korona-Effekt bezeichnet wird. Die Overdrive-Funktion ist im Monitor-Menü meist abgestuft, sodass der Nutzer selbst den für sich besten Kompromiss aus Schlieren und Korona wählen kann.

Mit dem Ghosting-Test der Website www.testofu.com ist die beste Overdrive-Stufe schnell gefunden. Am Schweif des vorbeifliegenden Ufos (siehe unten) sind ohne Overdrive deutlich Schlieren zu erkennen. Auf höchster Overdrive-Stufe zieht das Ufo dann einen invertierten Schatten mit sich. Da jedes Panel über eine andere Reaktionszeit verfügt, sind Schlieren und Schatten stets unterschiedlich ausgeprägt. Manche Modelle weisen selbst auf höchster Overdrive-Stufe keine Schatten auf, daher kann sie stets aktiviert bleiben. Die meisten aber zeigen deutliche Schatten in Bewegungen. Die Reaktionszeit ist dadurch zwar faktisch am kürzesten, die Bildqualität leidet darunter aber stärker als unter Schlieren ohne Overdrive. Bei einem mittleren Niveau sind meist weder Schlieren noch Schatten störend – es bietet oft die beste Bildqualität bei Bewegungen.

Jeder Monitor verfügt über andere Overdrive-Spannungen. Daher messen wir die Reaktionszeit auf der Stufe mit der besten Bildqualität, so wie es auch in der Praxis zum Einsatz kommen würde.





tauglichkeit wegen Konsolen nicht ganz unwichtig ist, verfügen aktuelle TV-Geräte oft über einen sogenannten Spielemodus, der eventuelle Bildoptimierungen deaktiviert und so den geringsten Input Lag des Geräts ermöglicht. Es gibt durchaus schon Modelle, die auf einem geringen PC-Monitor-Niveau liegen.

WOHER KOMMT DIE MILLISEKUNDE REAKTIONSZEIT?

Die Reaktionszeit hingegen ist ein Indikator für Schlieren bei schnellen Bewegungen. Da diese in Spielen nicht selten sind, ist eine kurze Reaktionszeit eine wichtige Eigenschaft für einen Gaming-Monitor. Wohl deswegen ist sie bei solchen stets mit nur einer oder wenigen Millisekunden angepriesen. Nun hat ein Monitor aber nicht nur eine Reaktionszeit, weil eine ja auch nur einen einzigen(!) Farbwechsel beschreibt – meist ist es ein Grauwechsel. Je nach Kontrast und Helligkeit kann die Reaktionszeit drastisch anders ausfallen. Alles nur ein Marketing-Schwindel? Leider nicht – auch wenn der Datenblattwert nur wenig aussagekräftig ist, erlaubt die entsprechende Norm (ISO 9241-305) diesen als repräsentative Angabe. Er kommt folgendermaßen zustande:

Gemäß der Norm durchläuft ein Display mehrere Grauwechsel, darunter auch den Schwarz-Weiß-Wechsel. Der Hersteller kann sich aus dieser Reihe den niedrigsten Mittelwert aus einem Hin-und-her-Paar für die Reaktionszeit aussuchen. Es sei vorneweg gesagt, dass wir durchaus Werte messen, die unter einer Millisekunde liegen. Das liegt daran, dass wir nicht den Hin-und-her-Wechsel mitteln, sondern jeden Wechseln für sich isoliert angeben. Wir erheben lediglich den Gesamtdurchschnitt aller unserer Messungen, den wir für aussagekräftiger halten als den günstigsten Durchschnitt eines Wechselpaares.

WIE WIR MESSEN

Bei einem Monitor mit 8 Bit Farbtiefe kann jedes der drei Rot-, Grün- und Blau-Subpixel bis zu 256 Farben (28) darstellen. Mit jeder Kombination daraus (256^3) kann ein Pixeltrio also 16,7 Millionen Farben darstellen. Aus den daraus unzähligen Kombinationsbzw. Wechselmöglichkeiten – also auch faktischen Reaktionszeiten – müssen Stichproben herausgepickt werden, die letztendlich auch den Aufwand in Grenzen halten. Für eine aussagekräftige Messreihe haben wir uns Schwarz, Weiß und drei Graustufen (25, 50 und 75 Prozent) ausgesucht. Wir messen die Reaktionszeit der Wechsel aller 20 möglichen Kombinationen der fünf Farben und erkennen somit das Verhalten sowohl bei niedrigen als auch hohen Kontrasten.

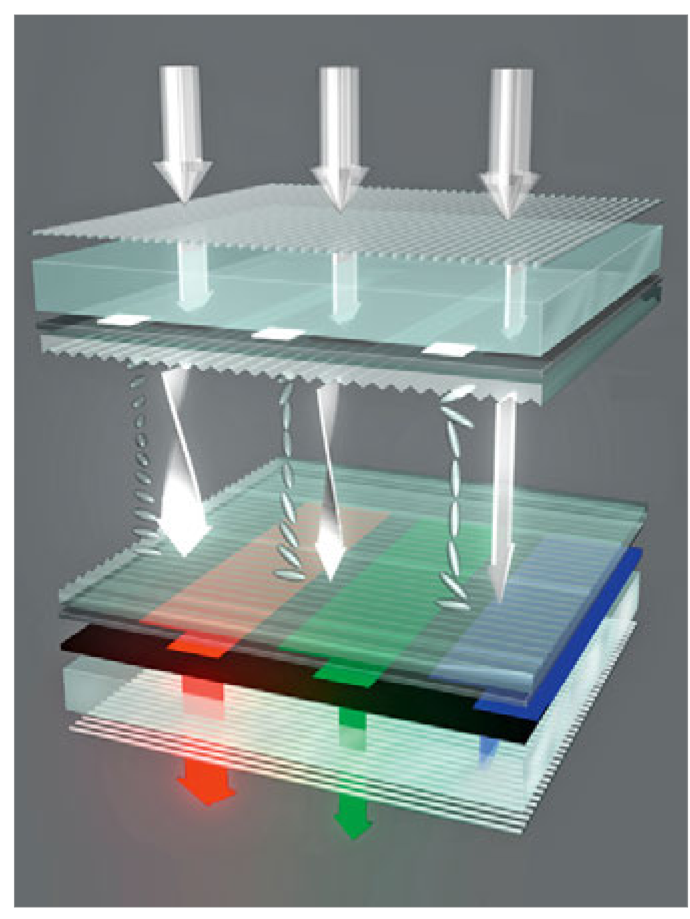
Standardmäßig ist der Monitor bei jedem Testvorgang mindestens eine halbe Stunde aufgewärmt. Das ist gerade jetzt zur Reaktionszeitmessung wichtig, denn Flüssigkristalle reagieren in höheren Temperaturen schneller. Der getestete Monitor wird mit maximaler Helligkeit, nativer Auflösung und nativer Bildwiederholrate betrieben. Außerdem haben wir uns für die Overdrive-Stufe entschieden, welche die beste Bildqualität liefert – also relativ wenig Schlieren und einen geringen Korona-Effekt gleichermaßen aufweist. Meist ist das ein mittleres Niveau, so wie es auch der Nutzer in der Praxis verwenden würde. Erfahrungsgemäß wird die Reaktionszeit mit mittlerem Overdrive deutlich verkürzt, das Bild also sichtbar schlierenärmer. Die höchste Stufe ist selten praktikabel, da wegen der zu großen Übersteuerung die Bildqualität noch schlechter ist als ohne Overdrive. Im regulären Monitortest prüfen wir mit dem Ghosting-Test von testufo.com den besten Overdrive-Kompromiss und messen bei diesem nun auch die Reaktionszeiten. Jeder Monitor hat hier eine unterschiedliche Charakteristik. Manche LG-Monitore etwa schlieren noch immer etwas auf höchster Stufe, während die neuen Alienware-Modelle mit 240 Hz gar keine Deaktivierung mehr erlauben, sondern nur ein niedrigeres Niveau.

Die genauen Werte der Reaktionszeiten misst für uns das Oszilloskop, das uns die Dauer der steigenden und fallenden Flanken (englisch rise/fall), also die des Hin-und-her-Wechsels zwischen den Farben, präzise ermittelt. Jeder der 20 Werte wird notiert, um dann bei einem Einzeltest in eine Testtabelle zu wandern – wie etwa auf den kommenden beiden Seiten, wo einige Monitore aus dem Messmarathon im Detail vorgestellt werden. In die Wertung fließt allerdings der Durchschnitt aller Messwerte ein, der zusammen mit dem Minimum und Maximum aussagekräftiger ist als die ISO-konforme Angabe des günstigsten Mittelwert eines Wechselpaares. Daher berücksichtigen wir nur diesen von uns gemessenen Durchschnitt in unserer Wertungsnote des Monitors.

REAKTIONSZEITEN IN MILLISEKUNDEN

Von	Auf			Iiyama Vision Master Pro 454 (RÖHRE)	Dell Alienware AW2518H	Dell Alienware AW2518HF	Benq XL2420T	Benq XL2720T	Benq XL2720Z	Asus MG248Q	AOC Agon AG251FG	Acer XB272	Iiyama GB2783QSU	Viewsonix XG2530	AOC Agon AG251FZ	Eizo Foris FG2412	Viewsonic XG2703-GS	AOC Agon AG352UCG	Samsung C34F791	Iiyama Prolite G2773HS
grau 25	weiß	1	rise	0,2	2,6	3,5	5,6	4,3	4,9	4,8	4,4	4,4	4,6	9,8	3,5	17,6	6,2	3,4	2,9	8,9
weiß	grau 25	1	fall	0,8	3,2	7,2	2,4	3,6	4,9	4,8	9,2	8,0	12,4	5,8	15,8	4,2	5,2	5,5	6,3	9,5
grau 50	weiß	2	rise	0,3	2,9	3,9	4,8	6,9	4,8	6,4	4,4	4,4	4,0	9,8	3,5	1,8	6,0	4,3	4,0	8,1
weiß	grau 50	2	fall	1,0	2,7	3,5	3,2	2,8	4,0	4,3	5,2	6,8	7,2	4,4	9,6	5,0	4,5	5,8	6,0	8,8
grau 75	weiß	3	rise	0,2	2,9	4,1	4,8	8,4	5,0	6,8	4,8	3,8	4,3	9,4	3,7	1,5	6,3	5,3	4,8	8,4
weiß	grau 75	3	fall	0,8	1,7	2,7	1,6	2,0	2,2	2,5	3,4	3,8	4,0	2,4	5,3	5,2	6,1	5,1	4,8	6,0
schwarz	weiß	4	rise	0,3	3,2	1,3	4,5	8,4	5,4	11,1	5,2	3,6	4,3	9,8	4,0	5,8	6,8	5,7	4,5	8,4
weiß	schwarz	4	fall	1,0	1,0	1,3	1,0	0,7	1,5	1,4	1,2	1,6	1,6	1,0	1,3	3,4	6,8	4,5	4,0	1,2
grau 50	grau 25	5	rise	0,2	2,9	3,1	3,6	5,1	4,4	3,3	4,8	5,4	8,5	6,6	4,1	3,1	4,6	4,5	6,3	9,5
grau 25	grau 50	5	fall	0,8	3,0	3,1	2,3	2,6	3,3	3,5	3,2	3,8	5,1	4,8	5,9	5,0	4,7	6,0	6,8	6,2
grau 75	grau 25	6	rise	0,3	1,7	2,9	3,3	4,8	5,0	5,1	4,8	5,2	7,6	6,8	7,4	3,4	4,7	6,1	7,1	8,4
grau 25	grau 75	6	fall	1,0	2,9	2,6	1,2	1,8	2,6	2,6	2,4	2,2	3,0	2,2	3,8	4,9	4,6	5,8	5,1	7,7
grau 75	grau 50	7	rise	0,2	2,7	3,0	2,0	1,8	3,3	3,1	3,2	4,4	6,3	6,0	4,0	7,2	4,9	5,9	6,8	9,2
grau 50	grau 75	7	fall	0,8	1,9	2,4	1,3	2,2	2,0	1,6	2,4	2,6	3,2	2,4	4,5	7,1	4,7	6,4	6,6	2,3
schwarz	grau 25	8	rise	0,3	2,8	2,4	4,5	5,4	4,2	4,2	8,0	6,4	8,8	7,2	9,2	5,0	4,8	5,2	5,9	6,2
grau 25	schwarz	8	fall	1,0	0,6	0,7	0,8	0,5	1,0	1,1	0,8	0,8	1,0	0,6	0,7	3,1	5,7	4,8	3,4	2,2
schwarz	grau 50	9	rise	0,2	3,2	2,5	4,3	2,7	4,4	4,5	4,0	7,6	6,0	4,8	5,8	9,8	4,9	4,4	6,7	5,7
grau 50	schwarz	9	fall	0,8	0,6	0,6	0,6	0,5	0,9	1,3	0,8	0,8	0,9	1,6	0,7	3,0	6,0	7,7	3,5	0,9
schwarz	grau 75	10	rise	0,3	2,7	2,6	2,9	0,9	4,0	1,0	3,6	8,8	4,1	3,1	5,7	3,0	6,1	14,6	18,3	1,4
grau 75	schwarz	10	fall	1,0	0,6	0,6	0,8	0,5	0,6	1,7	0,6	1,6	1,1	0,6	0,7	8,2	5,3	5,2	4,4	0,9
			MIN	0,2	0,6	0,6	0,6	0,5	0,6	1,0	0,6	0,8	0,9	0,6	0,7	1,5	4,5	3,4	2,9	0,9
			MAX	1,0	3,2	7,2	5,6	8,4	5,4	11,1	9,2	8,8	12,4	9,8	15,8	17,6	6,8	14,6	18,3	9,5
			AVG	0,6	2,3	2,7	2,8	3,3	3,4	3,8	3,8	4,3	4,9	5,0	5,0	5,4	5,4	5,8	5,9	6,0
			Panel-Technik	CRT	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	TN	VA	IPS	VA	VA	TN
			Auflösung	768p	1080p	1080p	1080p	1080p	1080p	1080p	1080p	1080p	1440p	1080p	1080p	1080p	1440p	1440p	1440p	1080p
			Größe	19	24,5	24,5	24	27	27	24	24,5	27	27	24,5	24,5	24	27	35	34	27
			Hz	85	240	240	120	120	120	144	240	240	70	240	240	120	165	100	100	60

Von	Auf			Philips Lightframe 248X3LFHSB	Iiyama Prolite X4071UHSU-B1	Asus MG279Q	AOC U2868PQU	AOC G2460PF	Asus PB287Q	LG 34UM88-P	Samsung Syncmaster 305T plus	LG 38UC99-W	Dell UP2414Q	Asus ROG Swift PG27AQ	LG 29UM68-P	AOC U3277PQU	LG 29UM65-W	Dell 3007WFP	Acer AL712
grau 25	weiß	1	rise	7,6	2,7	7,0	5,6	12,8	7,6	6,8	5,8	8,0	7,3	7,8	8,4	7,6	8,8	7,7	10,2
weiß	grau 25	1	fall	12,4	7,7	5,0	20,3	13,6	16,4	9,5	11,0	6,2	9,1	9,9	9,5	10,8	16,6	15,7	35,9
grau 50	weiß	2	rise	8,1	3,5	6,8	4,7	10,6	8,2	8,2	6,9	9,2	10,3	6,2	8,7	7,8	9,4	8,4	14,7
weiß	grau 50	2	fall	5,9	8,3	6,1	16,4	6,8	10,4	9,2	8,0	10,1	9,2	11,6	9,9	10,1	13,9	22,0	28,6
grau 75	weiß	3	rise	7,4	4,2	7,1	4,7	9,9	8,4	8,0	11,7	9,7	8,6	6,8	9,8	8,6	9,9	10,7	11,2
weiß	grau 75	3	fall	2,0	8,1	9,0	5,6	7,3	4,4	8,4	13,2	9,6	8,6	8,8	9,7	10,6	11,7	19,8	18,3
schwarz	weiß	4	rise	8,3	17,9	8,2	4,7	10,4	12,8	8,2	11,7	10,2	9,0	8,0	10,4	9,3	10,4	11,7	11,6
weiß	schwarz	4	fall	1,2	4,8	7,4	1,8	1,0	1,6	6,2	9,9	9,8	9,5	5,6	7,8	8,0	8,4	14,3	4,7
grau 50	grau 25	5	rise	6,4	5,3	5,4	8,4	13,4	9,2	5,8	4,7	10,0	8,1	9,5	10,4	9,6	15,2	15,4	13,2
grau 25	grau 50	5	fall	4,8	8,7	7,0	8,1	9,6	7,4	8,4	6,2	10,6	10,1	13,2	10,9	10,8	17,0	17,2	13,2
grau 75	grau 25	6	rise	10,0	7,2	5,5	10,0	9,4	13,6	10,2	7,4	7,7	8,3	11,4	10,7	10,9	16,4	20,1	16,8
grau 25	grau 75	6	fall	2,7	7,9	9,9	3,3	7,3	3,2	9,7	9,5	10,3	12,3	9,1	10,8	11,0	14,6	20,9	22,0
grau 75	grau 50	7	rise	5,3	8,8	10,8	7,2	8,8	6,2	8,8	6,2	9,7	9,0	14,2	11,4	12,2	13,6	18,3	17,6
grau 50	grau 75	7	fall	3,0	9,1	11,4	2,9	7,6	3,6	8,0	7,7	10,4	7,0	11,3	11,1	12,9	18,7	17,6	18,3
schwarz	grau 25	8	rise	17,2	9,1	4,9	16,9	7,9	17,6	10,0	4,4	10,2	9,9	13,1	10,6	10,4	18,4	21,4	18,3
grau 25	schwarz	8	fall	0,9	3,7	6,4	1,1	0,8	1,2	5,7	9,5	7,3	7,3	4,9	7,0	7,2	7,6	12,8	26,5
schwarz	grau 50	9	rise	16,0	9,7	5,1	17,8	7,6	17,0	11,5	8,8	8,8	12,3	13,2	11,6	11,8	17,0	20,2	2,9
grau 50	schwarz	9	fall	16,9	3,6	6,8	1,0	0,7	1,2	7,7	7,3	7,3	6,1	5,5	6,7	7,3	13,2	9,1	19,5
schwarz	grau 75	10	rise	0,9	9,1	6,2	3,5	5,1	3,2	7,1	9,8	6,2	11,4	6,9	6,6	12,0	12,5	13,9	16,1
grau 75	schwarz	10	fall	4,0	3,7	7,3	0,8	0,8	1,2	5,5	5,1	3,3	4,5	2,9	5,5	8,1	8,0	6,6	1,5
			MIN	0,9	2,7	4,9	0,8	0,7	1,2	5,5	4,4	3,3	4,5	2,9	5,5	7,2	7,6	6,6	1,5
			MAX	17,2	17,9	11,4	20,3	13,6	17,6	11,5	13,2	10,6	12,3	14,2	11,6	12,9	18,7	22,0	35,9
			AVG	7,1	7,2	7,2	7,2	7,6	7,7	8,1	8,2	8,7	8,9	9,0	9,4	9,9	13,1	15,2	16,1
			Panel-Technik	TN	VA	IPS	TN	TN	TN	IPS	PVS	IPS	IPS	IPS	IPS	IPS	IPS	IPS	TN
			Auflösung	1080p	2160p	1440p	2160p	1080p	2160p	1440p	1600p	1600p	2160p	2160p	1080p	2160p	1080p	1600p	1024p
			Größe	23,6	39,5	27	27	24	27	34	30	37,5	24	27	29	32	29	30	17
			Hz	60	60	144	60	144	60	60	60	75	60	60	75	60	60	60	60



Zwischen zwei Polarisationsfiltern klebt ein Schmierfilm aus Flüssigkristallen. Diese werden für jeden Farbwechsel von einem elektrischen Feld gedreht.

REAKTIONSZEITEN IN DER ÜBERSICHT

Durchschnittliche Reaktionszeit aller 20 Messungen

Modell	Min.	Ø ms
Iyama Vision Master Pro 454 (CRT!)		0,6 (Max.1,0)
Dell Alienware AW2518H	0,6	2,3 (Max.3,2)
Dell Alienware AW2518HF	0,6	2,7 (Max.7,2)
Benq XL2420T	0,6	2,8 (Max.5,6)
Benq XL2720T	0,5	3,3 (Max.8,4)
Benq XL2720Z	0,6	3,4 (Max.5,4)
Asus MG248Q	1,0	3,8 (Max.11,1)
AOC Agon AG251FG	0,6	3,8 (Max.9,2)
Acer XB272	0,8	4,3 (Max.8,8)
Iiyama GB2783QSU	0,9	4,9 (Max.12,4)
Viewsonix XG2530	0,6	5,0 (Max.9,8)
AOC Agon AG251FZ	0,7	5,0 (Max.15,8)
Eizo Foris FG2412	1,5	5,4 (Max.17,6)
Viewsonic XG2703-GS	4,5	5,4 (Max.6,8)
AOC Agon AG352UCG	3,4	5,8 (Max.14,6)
Samsung C34F791	2,9	5,9 (Max.18,3)
Iiyama Prolite G2773HS	0,9	6,0 (Max.9,5)
Philips Lightframe 248X3LFHSB	0,9	7,1 (Max.17,2)
Iiyama Prolite X4071UHSU-B1	2,7	7,2 (Max.17,9)
Asus MG279Q	4,9	7,2 (Max.11,4)
AOC U2868PQU	0,8	7,2 (Max.20,3)
AOC G2460PF	0,7	7,6 (Max.13,6)
Asus PB287Q	1,2	7,7 (Max.17,6)
LG 34UM88-P	5,5	8,1 (Max.11,5)
Samsung Syncmaster 305T plus	4,4	8,2 (Max.13,2)
LG 38UC99-W	3,3	8,7 (Max.10,6)
Dell UP2414Q	4,5	8,9 (Max.12,3)
Asus ROG Swift PG27AQ	2,9	9,0 (Max.14,2)
LG 29UM68-P	5,5	9,4 (Max.11,6)
AOC U3277PQU	7,2	9,9 (Max.12,9)
LG 29UM65-W	7,6	13,1 (Max.18,7)
Dell 3007WFP	6,6	15,2 (Max.22,0)
Acer AL712	1,5	16,1 (Max.35,9)

System: Fotodiode inklusive Verstärkerschaltung, Voltcraft DSO-1052 USB-Oszilloskop. Messung von 20 Farbwechsel aus Schwarz, Weiß, 25 % Grau,50 % Grau und 75 % Grau.
Bemerkungen: Gute TN-Panels sind noch immer am schnellsten, wenn auch nicht viel.

Min. | Ø ms
◀ Besser

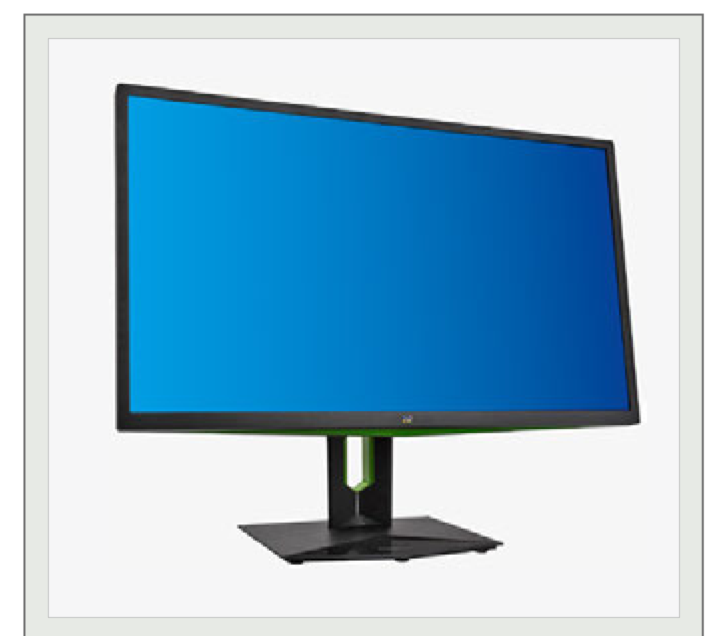
DER REAKTIONSZEITEN-MONITORMESSMARATHON

Mit dem neuen Spielzeug, dem Messkopf mit Fotodiode, haben wir nun eine kritische Masse an Messdaten erhoben, um die Eigenschaften verschiedener Modelle und Paneltechniken überprüfen zu können. Einerseits dient die Zahlenwüste auf der vorheringen Seite dazu, um mit den Messwerten kommender, neuer Modelle einen Vergleich anstellen zu können. Bislang konnten wir Schlieren und den Korona-Effekt lediglich qualitativ mit Sichtprüfung bewerten. Das werden wir in Zukunft zwar beibehalten, denn letztlich zählt auch, was man sieht, und nicht nur, was man misst. Andererseits können wir nun erstmals darstellen, wie viel schneller etwa TN-Panels gegenüber den eher trägen IPS-Panels sind. In den Datenblättern von (Gaming-) TN-Monitoren ist ja meist nur die berüchtigte eine Millisekunde zu lesen, bei IPS sind es schon fünf. Dass das nicht bedeutet, dass jeder Bildwechsel auch fünfmal so lange dauert, ist klar. Nun können wir das beziffern und mit unserer willkührlichen Monitormasse vage Aussagen treffen, die natürlich weder allgemeingültig noch repräsentativ sind. Dennoch laden die Ergebnisse zu Interpretationen ein: So ist etwa der beste von uns gemessene TN-Monitor (Alienware AW2518H) im Schnitt mit 2,3 ms ungefähr doppelt so schnell wie der beste IPS-Monitor (Viewsonic XG2703-GS) mit 5,4 ms. Beide dürften Top-Modelle ihrer Panelkategorie sein, denn sie sind relativ teuer in ihrer Klasse und auch ansonsten qualitativ gute Gaming-Monitore mit hoher Bildwiederholrate (240 Hz und 144 Hz). IPS hat Vorteile in der Blickwinkelstabilität und der Bildqualität. Der Viewsonic-Monitor ist aber ein Indiz dafür, dass die Attribute schnell und schön kein Widerspruch sein müssen.

Nun haben wir zwar viele, aber nicht nur Gaming-Modelle gemessen. Auch aktuelle und ältere Modelle sind querbeet vertreten. Da im Extended-Teil der letzten PC Games Ausgabe 10/17 240-Hertz-Monitore getestet wurden, konnten viele davon anschließend in den Reaktionszeitentest wandern. Außerdem lagert in der Redaktion ein alter Röhrenmonitor, der vor über 15 Jahren noch als Top-Modell galt. Die alten Röhren haben den technischen Vorteil, dass sie über eine sehr geringe, kaum nennenswerte Reaktionszeit verfügen und daher Bewegungen komplett schlierenfrei anzeigen. Wegen des Flackerns und des unschärferen Bildes sind sie aber längst ausgestorben. Der nächste nicht ganz so ernst zu nehmende Datensatz ist der des Acer AL712. Dabei handelt es sich ebenso um ein uraltes Modell – ein TN-Panel mit 17-Zoll, das vor über zehn Jahren noch mit einer „niedrigen Reaktionszeit über 20 ms" beworben wurde. Laut unseren Messungen beträgt sie im Schnitt sogar nur 16 ms. Einstellig ist der Messwert aber nur in drei der 20 Farbwechsel.

Nicht nur der Durchschnitt ist relevant. Wie stark variiert die Reaktionszeit und bei welchen Panels variiert sie stärker? Einige technologische Studien schreiben darüber, dass die Reaktionszeiten von IPS-Panels stärker variieren. Andere wiederum behaupten, dass eine Varianz nicht der Paneltechnik zugeschrieben werden kann. Mit unseren Stichproben können wir noch keine Tendenz erkennen oder gar eine Aussage über diese Thesen treffen. Auffällig ist, dass die Wechsel hin zu Schwarz stets relativ kurz sind. Außerdem gibt es andere Stellschrauben, welche die Reaktionszeit beeinflussen. Laut Studien kann etwa eine Farbkalibrierung einen drastischen Einfluss auf die Reaktionszeiten haben. Das erscheint logisch, da ja damit für denselben Farbton der Pixel anders leuchten muss.

Mit dem Einfluss von Overdrive, Kalibrierung oder auch nur Kontrast- oder Helligkeitsstufe bieten Untersuchungen der Reaktionszeiten Stoff für bergeweise Artikel in der Zukunft. ❑



VIEWSONIC XG2703-GS

Gute IPS-Bildqualität und ein schnelles Panel, sowohl was Reaktionszeit (5,2 ms) als auch Bildwiederholrate (165 Hz) angeht. Das kostet aber.

Der Viewsonic-Monitor erzielt nur eine mittelmäßige Ausstattungsnote, weil er nicht viele Anschlüsse bietet. In der Oberklasse verzichten die Hersteller gerne mal auf den veralteten DVI-Anschluss – auf die analoge VGA-Buchse sowieso. Ansonsten ist die Ausstattung tadellos und dem Preis auch angemessen: Drehbarer, höhenverstellbarer und sogar beleuchteter Standfuß, Vesa-Bohrungen für eine Tischhalterung und zwei USB-3.0-Buchsen lassen keine Wünsch offen.

Das IPS-Panel beschert dem Monitor eine gute Bildqualität: Rundum stabiler Blickwinkel, sehr guter Kontrast über 1100:1 und eine recht geringe Farbabweichung machen letztlich den Viewsonic-Monitor zum Testsieger. Die Farbanalyse lässt zudem keine Schwäche in den drei Grundfarben erkennen. Die maximale Helligkeit über 350 cd/m² wird zwar von so manchem TN-Display in der Testreihe übertroffen, jedoch ist der Wert mehr als ausreichend für eine gute Darstellung auch in heller Umgebung. Lediglich was die gleichmäßige Ausleuchtung betrifft, hat der Monitor eine kleine Schwäche: Im oberen Drittel des Bildes ist die Helligkeit etwa zehn Prozent niedriger. Dieses Manko ist aber nur durch unsere Messung ersichtlich und nicht unbedingt mit bloßem Auge. Zudem schluckt der Monitor im Stand-by recht viel: Über 10 Watt machen eine Steckdosenleiste mit Schalter zur Pflicht.

Mit durchschnittlich nur 5,2 ms verfügt er für ein IPS-Panel über eine sehr kurze Reaktionszeit mit einer recht geringen Varianz.

Viewsonic XG2703-GS

	von Weiß	25 % Grau	50 % Grau	75 % Grau	Schwarz
auf Weiß		6,2	6,0	6,3	6,8
25 % Grau	5,2		4,6	4,7	4,8
50 % Grau	4,5	4,7		4,9	4,9
75 % Grau	5,1	4,6	4,7		6,1
Schwarz	6,8	5,7	6,0	5,3	

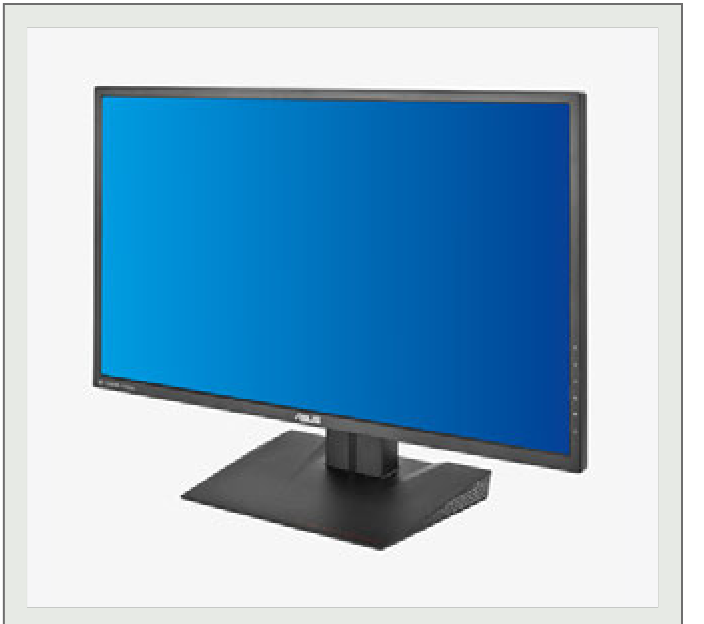
@ 0-4 ms | @ 4-8 ms | @ 8-12 ms | @ über 12 ms

Min: 4,5 ms **Max:** 6,8 ms **Avg:** 5,4 ms

Fazit: Der Viewsonic XG2703-GS scheint die Eier legende Wollmilchsau unter den Monitoren zu sein: Großer 27-Zoll-IPS-Bildschirm, hohe WQHD-Auflösung, hohe Bildwiederholrate – er scheint keine Wünsche offen zu lassen. So ein Nonplusultra ist mit 800 Euro natürlich nicht ganz billig.

Hersteller: **Viewsonic**
Web: **www.viewsoniceurope.com/de**
Preis: **ca. € 800,-** | Preis-Leistung: **ausreichend**

+ Gute Bildqualität	Ausstattung	1,58
+ G-Sync bis 165 Hz	Eigenschaften	1,90
− Hoher Stand-by-Stromverbrauch	Leistung	1,38
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1504306	
WERTUNG	**1,52**	



ASUS MG279Q

Der Asus zeigte im Test kaum Schwächen: WQHD-Auflösung, 144 Hertz und Freesync machen ihn zum guten Allrounder. Leider funktioniert Freesync nur bis 90 Hertz.

Mit seiner Ausstattung ähnelt er dem ebenfalls hier vorgestelltem Viewsonic XG2703-GS, ebenfalls IPS-Panel, WQHD-Auflösung über 2.560 × 1.440 Pixeln und ähnlich hohe Bildwiederholrate – wenn auch hier „nur" 144 Hertz. Der Viewsonic bietet die dynamische Synchronisierung für Nvidia-Karten namens G-Sync, während der Asus über das AMD-Pendant Freesync verfügt. Leider funktioniert diese nur zwischen 30 und 90 Hertz – die dreistellige Rate gibt es also nur statisch. Wer aber Freesync bei nativer Auflösung verwendet, dürfte selbst mit aktuellen AMD-Grafikkarten sowieso meistens nur zweistellige Frameraten liefern. Das macht dieses Manko verschmerzbar. Während bei vielen Monitoren das untere Freesync-Ende bei 48 Hertz recht hoch liegt, geht der MG279Q bis auf 30 Hertz herunter. Diese tiefe untere Grenze dürfte wichtiger sein als die obere.

Darüber hinaus liefert das IPS-Panel eine gute Bildqualität ab. Mit Overdrive und hoher Bildwiederholrate sind kaum Schlieren bei Bewegungen sichtbar. An ein noch schnelleres TN-Panel mit 240 Hz kommt die Bewegtbildschärfe zwar nicht ganz ran, dafür ist die Farbtreue und -qualität auch weitaus besser als bei diesen. Asus nennt im Datenblatt eine Reaktionszeit von 4 ms. Die erreichen wir in keiner unserer Messungen. Das Minimum beläuft sich auf 4,9 ms, während sich der Durchschnitt auf 7,2 ms beläuft. Der Höchstwert von 11,4 Millisekunden und andere kleinere Ausreißer nach oben hin sind nicht kritisch.

Asus MG279Q

	von Weiß	25 % Grau	50 % Grau	75 % Grau	Schwarz
auf Weiß		7,0	6,8	7,1	8,2
25 % Grau	5,0		5,4	5,5	4,9
50 % Grau	6,1	7,0		10,8	5,1
75 % Grau	5,6	9,9	11,4		6,2
Schwarz	7,4	6,4	6,8	7,3	

@ 0-4 ms | @ 4-8 ms | @ 8-12 ms | @ über 12 ms

Min: 4,9 ms **Max:** 11,4 ms **Avg:** 7,2 ms

Fazit: Zum Geheimtipp für Grafiker fehlt ihm eine höhere Farbraumabdeckung. Er ist daher mehr ein guter Allrounder für Gamer, die ein schnelles und schönes Display wünschen. Der Kompromiss ist Asus hier jedenfalls gelungen.

Hersteller: **Asus**
Web: **www.asus.de**
Preis: **ca. € 550,-** | Preis-Leistung: **befriedigend**

+ Hoher Kontrast	Ausstattung	1,68
+ Gute Bildqualität	Eigenschaften	2,30
− Freesync nur bis 90 Hz	Leistung	1,48
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1215454	
WERTUNG	**1,68**	



ALIENWARE AW2518H & AW2518HF

240 Hz Bildwiederholrate und extrem niedrige Reaktionszeit: Schärfer und schlierenärmer dürfte kein LCD sein.

Bei den beiden 24,5-Zöllern handelt es sich einmal um die G-Sync- und einmal um die Freesync-Version (mit „F“ hinten am Namen). Beide sind äußerlich absolut identisch, sind an der Rückseite und am Standfuß mit RGB-LED-Elementen versehen und verfügen ansonsten auch über die gleiche Ausstattung. Abgesehen davon, dass die dynamische Bildwiederholrate mit dem AW2518H nur mit einer Nvidia- und mit dem AW2518HF nur mit einer AMD-GPU funktioniert, beginnt das Intervall beim G-Sync-Modell schon bei 30 Hz, beim Freesync-Gerät erst bei 48 Hz. Dementsprechend fehlt beim AW2518HF auch die ULMB-Funktion. Beide TN-Panels lösen mit 1.920 × 1.080 Pixeln auf – also Full HD – wie übrigens alle 240-Hz- Monitore.

Mit durchschnittlich 2,3 (AW2518H) bzw. 2,7 Millisekunden (AW2518HF) können die beiden Monitore hervorragend kurze Zeiten vorweisen. Bei 240 Hz wird das Bild alle 4,2 ms aktualisiert. Mit den entsprechend niedrigen Werten ist sichergestellt, dass die Pixel bei jedem Refresh auch einen kompletten Farbwechsel vollziehen. Beide Monitore verfügen über ein standardmäßig aktives Overdrive, was wohl für die niedrigen Reaktionszeiten sorgt. Überrascht hat uns letztlich der faire Preis der beiden Modelle, die beide bei Dell direkt zum Kampfpreis angeboten werden. Zumindest die Freesync-Version ist mit nur circa 400 Euro relativ günstig für einen 240er. Solche Modelle, die sowohl qualitativ als auch preislich interessant sind, gefallen uns.

Dell Alienware AW2518H

	von Weiß	25 % Grau	50 % Grau	75 % Grau	Schwarz
auf Weiß		2,6	2,9	2,9	3,2
25 % Grau	3,2		2,9	1,7	2,8
50 % Grau	2,7	3,0		2,7	3,2
75 % Grau	2,7	2,9	1,9		2,7
Schwarz	1,0	0,6	0,6	0,6	

■ @ 0-4 ms ■ @ 4-8 ms ■ @ 8-12 ms ■ @ über 12 ms

Min: 0,6 ms **Max:** 3,2 ms **Avg:** 2,3 ms

Fazit: Mit den beiden 240-Hz-Modellen hat Dell zwei Top-Monitore auf den Markt geschmissen. Selbst ohne flackernde Low-Motion-Blur-Techniken bieten die beiden Alienware-Geräte gestochen scharfe Bewegungen – ideal für Shooter also.

Hersteller: **Dell**
Web: **www.dell.de**
Preis: **ca. € 550,-** | Preis-Leistung: **befriedigend**

⊕ Nahezu schlierenfrei	Ausstattung	1,77
⊕ Gute Bildqualität für TN	Eigenschaften	2,19
⊖ Teuer wegen G-Sync	Leistung	1,65
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1675342	
WERTUNG	**1,78**	



AOC AGON AG352UCG

Groß, gekrümmt und dennoch schlierenarmes Bild: Das VA-Panel bietet einen hohen Kontrast und niedrige Reaktionszeiten und damit eine beeindruckende Immersion.

Auf der Fläche mit Bilddiagonale über 35 Zoll finden 3.440 × 1.440 Pixel Platz. Damit kommt der Agon-Monitor auf eine noch immer gute Pixeldichte von ca. 107 ppi. Auch die Bildwiederholrate kann sich mit 100 Hertz sehen lassen und skaliert dank G-Sync mit einer Nvidia-Grafikkarte auch dynamisch bis 30 Hertz. So ein Monitor im Ultrawide-Format ist prädestiniert für Rennspiele, bei denen das breite Bild im 21:9-Format gut zur Geltung kommt. Die Krümmung fällt mit 2000R, also einem Radius von zwei Metern, eher moderat aus.

Typisch für ein VA-Panel verfügt der Agon über einen niedrigen Schwarzwert von nur 0,2 cd/m². Mit der Maximalhelligkeit von ca. 370 cd/m² kommt der Monitor auf das gewaltige Kontrastverhältnis von 2.000:1 – IPS- und TN-Panels verfügen da bestenfalls über die Hälfte. Außerdem messen wir eine ganz gut Farbtreue, die zusammen mit dem Kontrast für ein sehenswertes Bild sorgt. In Bewegungen können wir aber einige Schlieren erkennen – ganz so gestochen scharf wie bei hochfrequenteren Panels mit kürzerer Reaktionszeit ist die Anzeige hier nicht. Natürlich ist er nicht ganz unbrauchbar für schnelle Multiplayer-Shooter, doch da gibt es einfach bessere Modelle – der Agon hat andere Stärken. Die durchschnittliche Reaktionszeit ist mit 5,8 ms niedrig und damit in TN-Regionen unterwegs. Ein Ausreißer von 14,6 ms ist unkritisch, da dieser nur in einem dunklen Wechsel mit wenig Kontrast auftrat.

AOC Agon AG352UCG

	von Weiß	25 % Grau	50 % Grau	75 % Grau	Schwarz
auf Weiß		3,4	4,3	5,3	5,7
25 % Grau	5,5		4,5	6,1	5,2
50 % Grau	5,8	6,0		5,9	4,4
75 % Grau	4,8	5,8	6,4		14,6
Schwarz	4,5	4,8	7,7	5,2	

■ @ 0-4 ms ■ @ 4-8 ms ■ @ 8-12 ms ■ @ über 12 ms

Min: 3,4 ms **Max:** 14,6 ms **Avg:** 5,8 ms

Fazit: Fans des Ultrawide-Formats kommen hier auf ihre Kosten. Sowohl Datenblatt als auch Messungen brachten keine größere Schwächen ans Licht. Mit hoher Auflösung, Bildwiederhorate mit G-Sync bis 100 Hertz, hohem Kontrast und guter Farbtreue hat er uns überzeugt. Die satte Ausstattung ist mit 900 Euro aber nicht ganz billig.

Hersteller: **AOC**
Web: **eu.aoc.com/de**
Preis: **ca. € 900,-** | Preis-Leistung: **ausreichend**

⊕ Hoher Kontrast	Ausstattung	1,63
⊕ Gute Farbtreue	Eigenschaften	2,48
⊖ Teuer	Leistung	1,78
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1568141	
WERTUNG	**1,89**	